

Pelezinho



COLEÇÃO HISTÓRICA

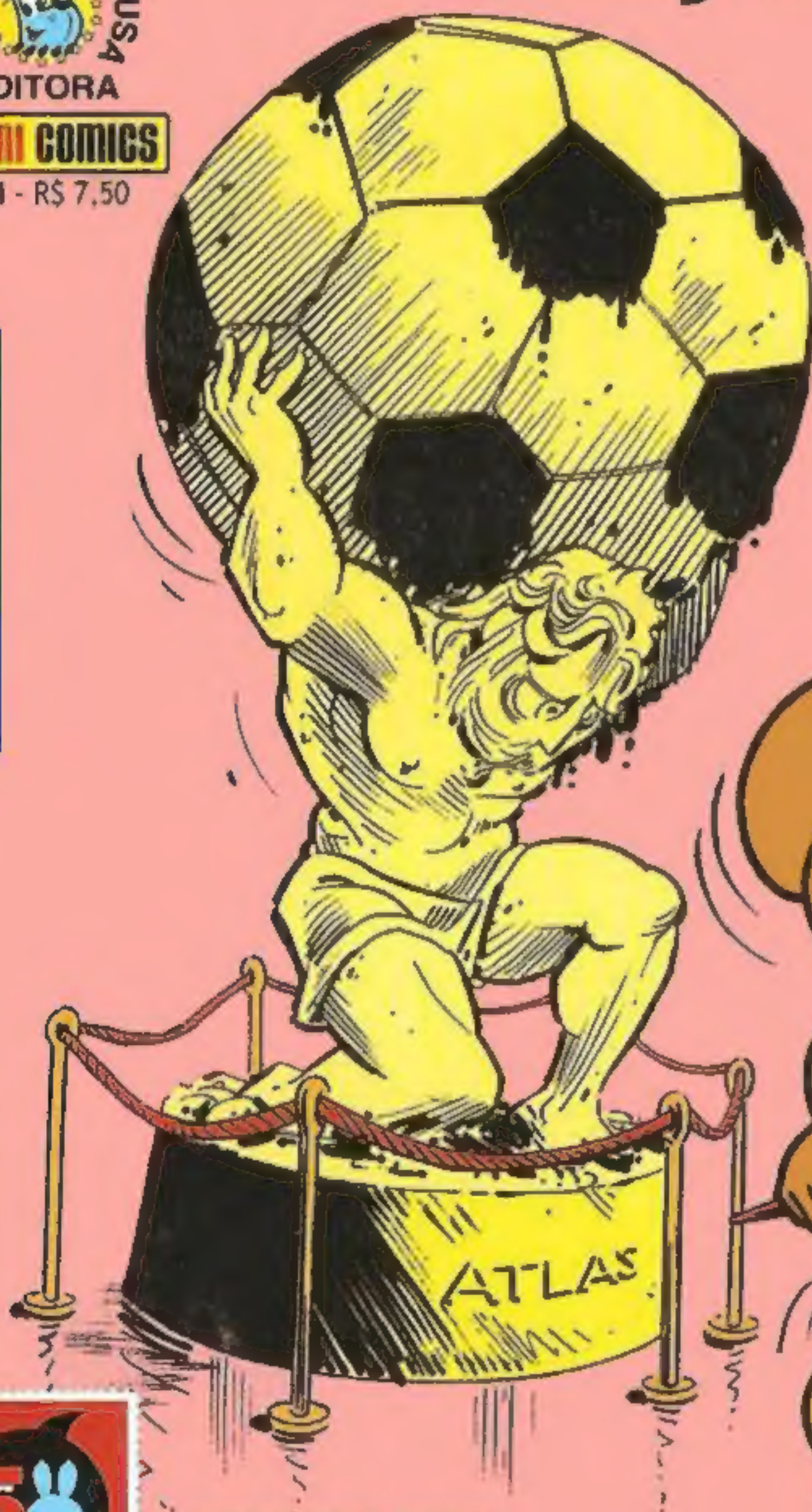
MAURICIO DE SOUSA
EDITORA

PANINI COMICS

Nº 4 - R\$ 7,50

Scan Néia e João

MUSEU



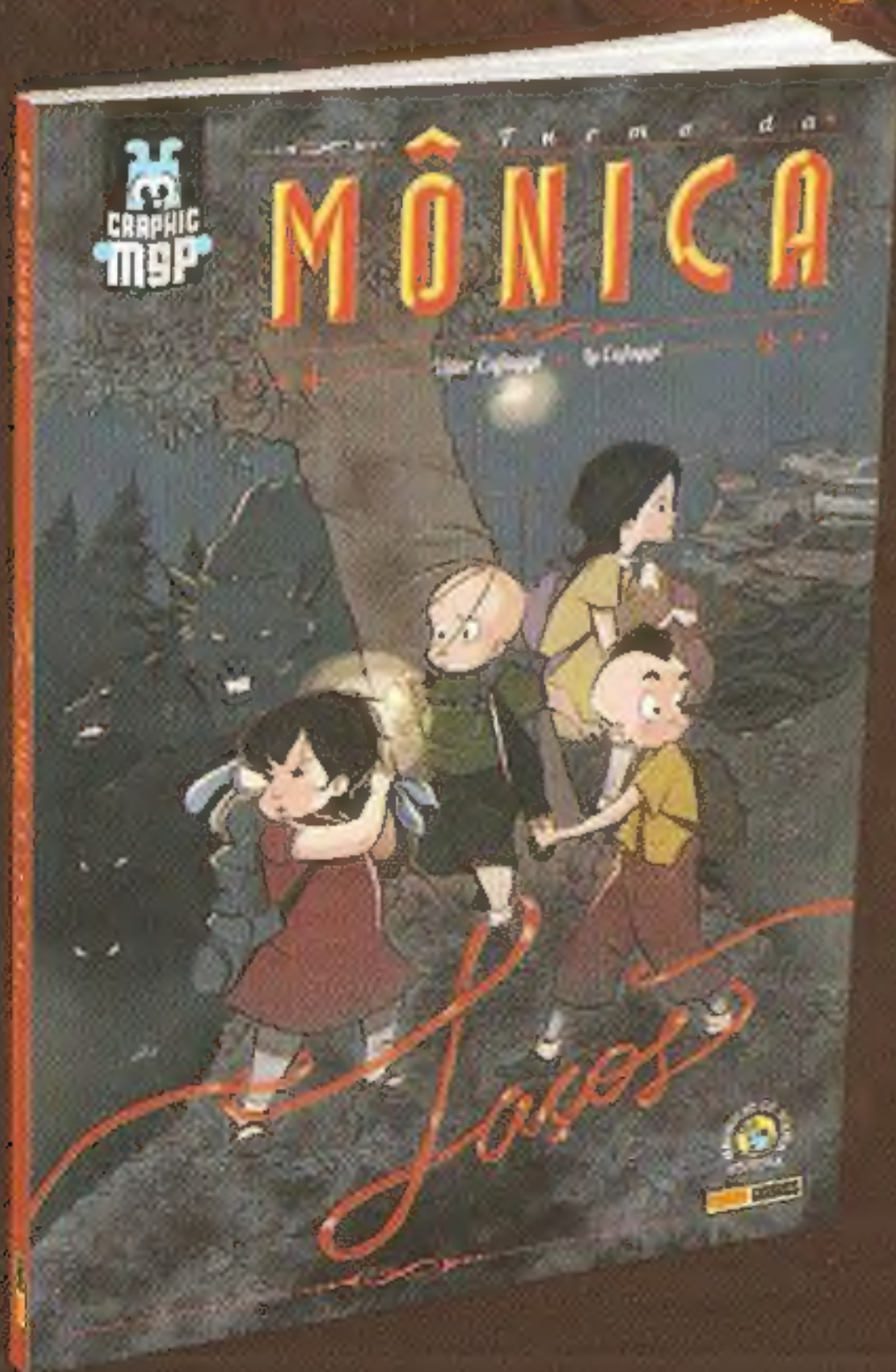
WWW.MONICA.COM.BR



MAURICIO

INFORME PUBLICITÁRIO

Há laços que não podem ser rompidos.



A BUSCA POR UM CACHORRINHO PERDIDO RESULTARÁ EM UMA EXPERIÊNCIA PROFUNDA E REVELADORA PARA A TURMA DA MÔNICA.

A NOVA GRAPHIC MSP APRESENTA O UNIVERSO E OS JÁ CONSAGRADOS PERSONAGENS DE MAURICIO DE SOUSA NA ORIGINAL PERSPECTIVA DOS ARTISTAS VITOR E LU CAFAGGI.

VERSÕES EM CAPA DURA E BROCHURA. NAS BANCAS E LIVRARIAS.



www.palmeiracomics.com.br

DIA DESSES, REVI O FILME PELE ETERNO, DIRIGIDO POR ANIBAL MASSAINI NETO, E QUE MOSTRA COMO O EDSON ARANTES DO NASCIMENTO DEIXOU DE SER UM GAROTO NASCIDO EM TRÊS CORAÇÕES, NO INTERIOR DE MINAS GERAIS, E SE TORNOU UM CIDADÃO DO MUNDO.

EU ERA APENAS MAIS UM, DENTRE TANTOS MILHÕES, QUE FICAVA ENCANTADO COM AQUELAS JOGADAS DE PELE MUNDO AFORA, ATUANDO PELO SANTOS OU PELA SELEÇÃO BRASILEIRA.

E A INSPIRAÇÃO PARA OS MALABARISMOS E GOLACOS QUE O PELEZINHO MOSTRA NAS SUAS HISTÓRIAS VEIO JUSTAMENTE DO MUNDO REAL. AFINAL, O PELE FAZIA COISAS QUE NÃO ESTAVAM NO GIBI, MAS QUE, DEPOIS, FORAM PARAR LÁ, COMO VOCÊ PODE CONFERIR NESTE QUARTO NÚMERO DE PELEZINHO - COLEÇÃO HISTÓRICA.

MAURICIO



PELEZINHO OS CHEIROSOS



**TUM
TUM**



ACHO QUE NÃO ERA PRA
RESPIRAR TÃO FUNDO!

HÃ? ONDE
ESTOU?

QUE
ACONTECEU?



(GLUP!)
ESSE CHEIRO
É DA
GENTE?

INFELIZMENTE
ACHO QUE
SIM, FRANGÃO!

UAU!



É POR ISSO
QUE A NOSSA
TORCIDA SE
MANDOU!

NÃO HÁ
QUEM
AGUENTE!

MAS
O QUE
A GENTE
PODE
FAZER?



É! COM ESSE CALOR E
JOGANDO DO JEITO QUE
JOGAMOS, SÓ PODEMOS
FICAR ASSIM!

MAS SE
FICARMOS
ASSIM, NUNCA
MAIS VAMOS
TER
TORCIDA!

E O
BEIJINHO
DA
BONGA!



É ISSO, TURMA!
TEMOS QUE DAR UM
JEITO DE NÃO SUAR
TANTO NA HORA DOS
JOGOS!



E
COMO
VAI
SER?

SEI LÁ!
É ISSO QUE
PRECISAMOS
DESCOBRIR!
VAMOS!

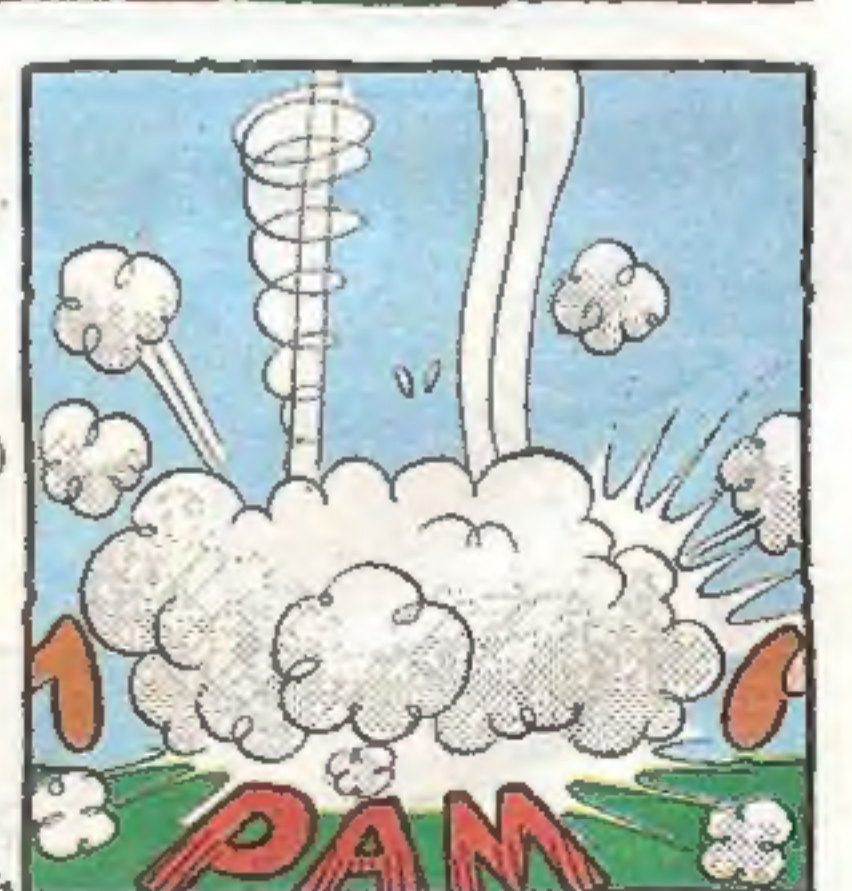
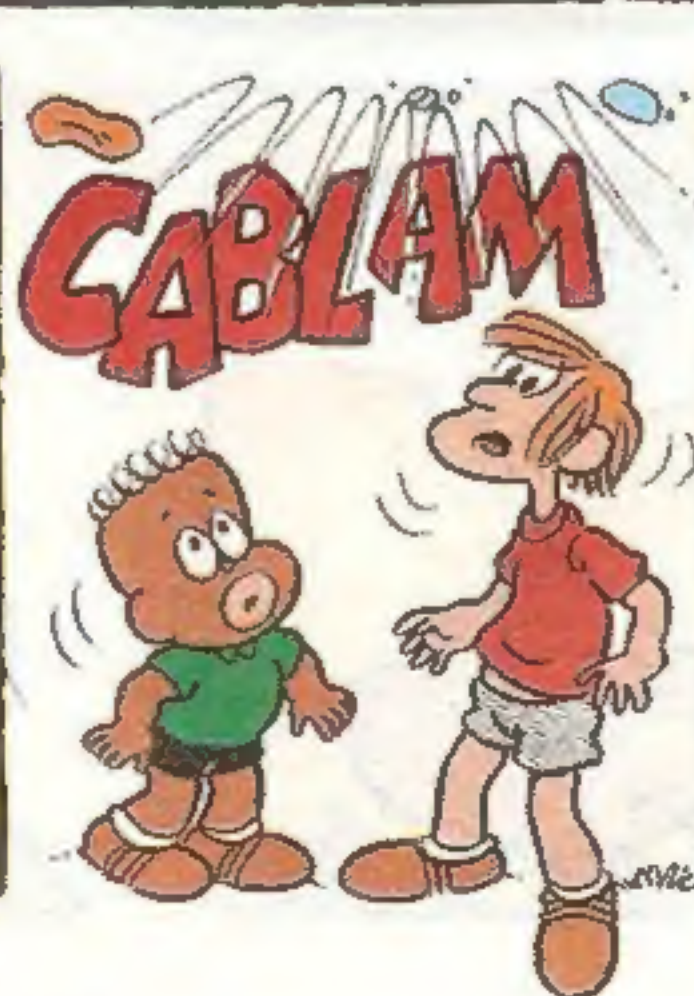
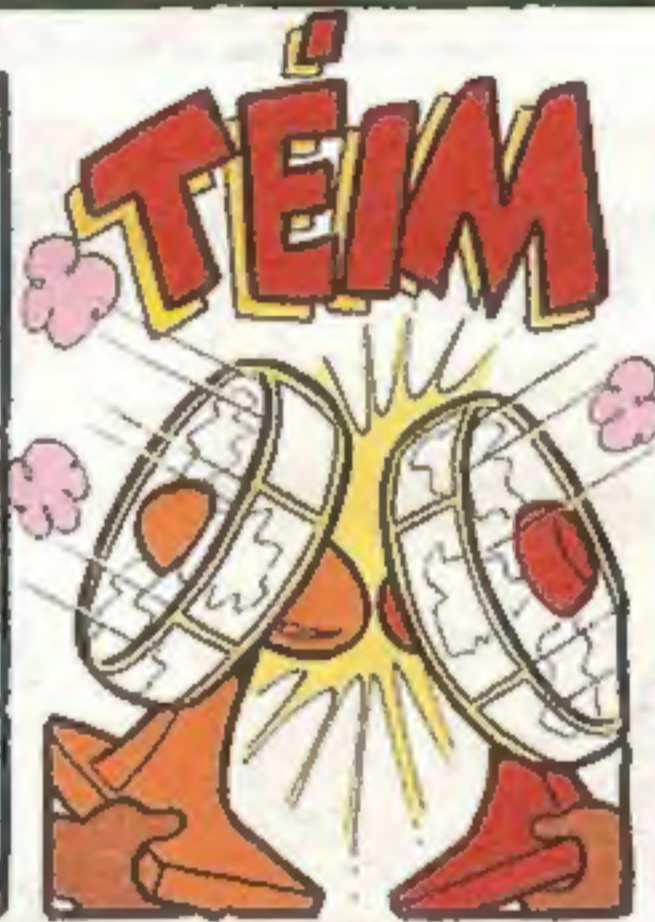


DEPOIS...

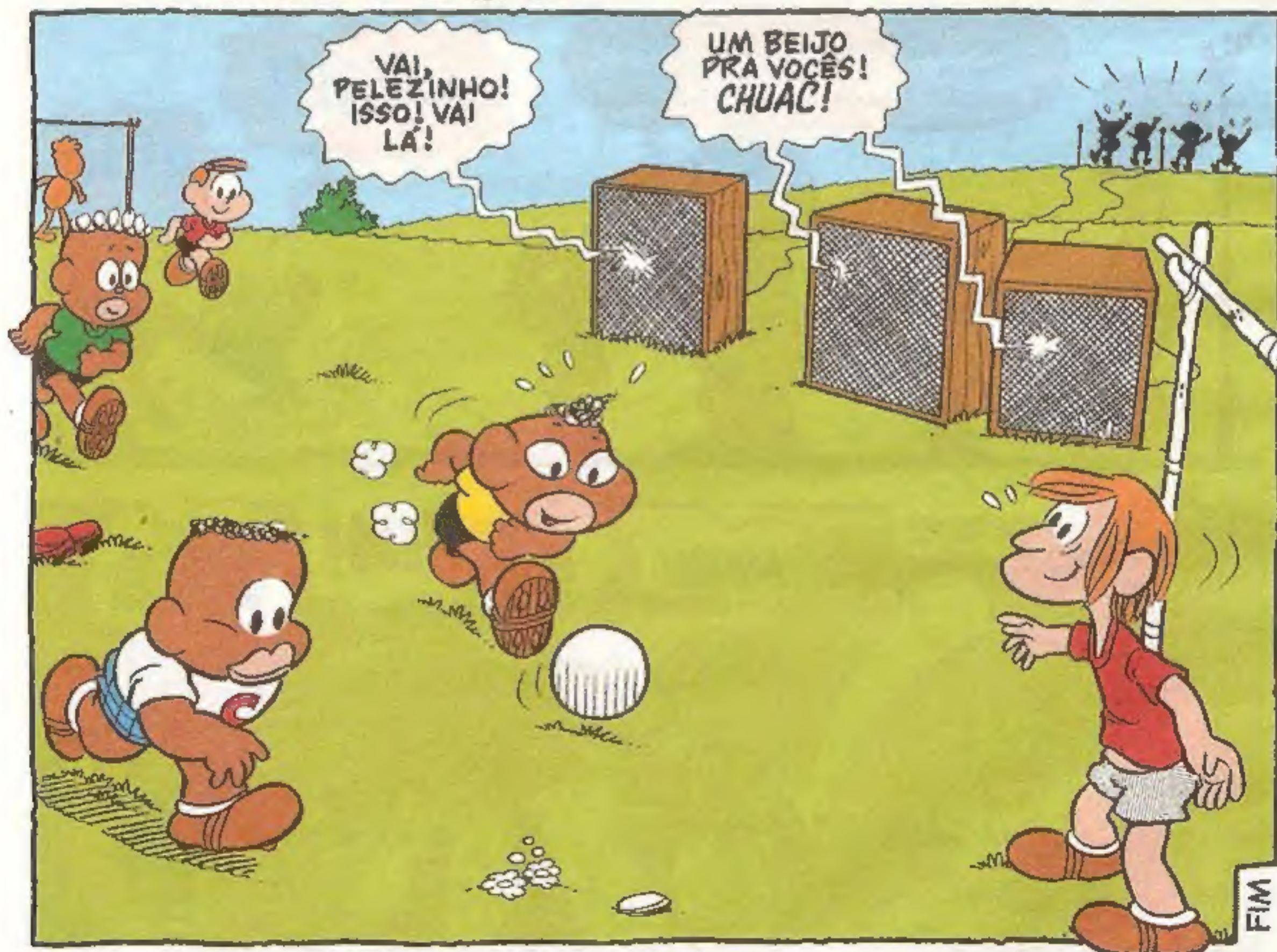
Ô PELEZINHO!
VOCÊ ACHA QUE
ASSIM VAI
AJUDAR?

CLARO!









FRANGÃO TENHO QUE PEGAR!

Ô FRANGÃO! ACORDA!
ISSO É HORA DE DORMIR?

HÃ?
O QUÊ?

DESCULPE,
CANA! É QUE EU
NÃO TÔ CONSEGUIN-
DO DORMIR
DIREITO!

E TUDO
PORQUE EU
NÃO CONSIGO
PEGAR UMA
BOLA DO
PELEZINHO!

VOCÊ
PRECISA
E DE
AUTOCON-
FIANÇA!

É SÓ VOCÊ FICAR
REPETINDO PRA VOCÊ
MESMO... EU VOU PE-
GAR UMA BOLA DO
PELEZINHO!

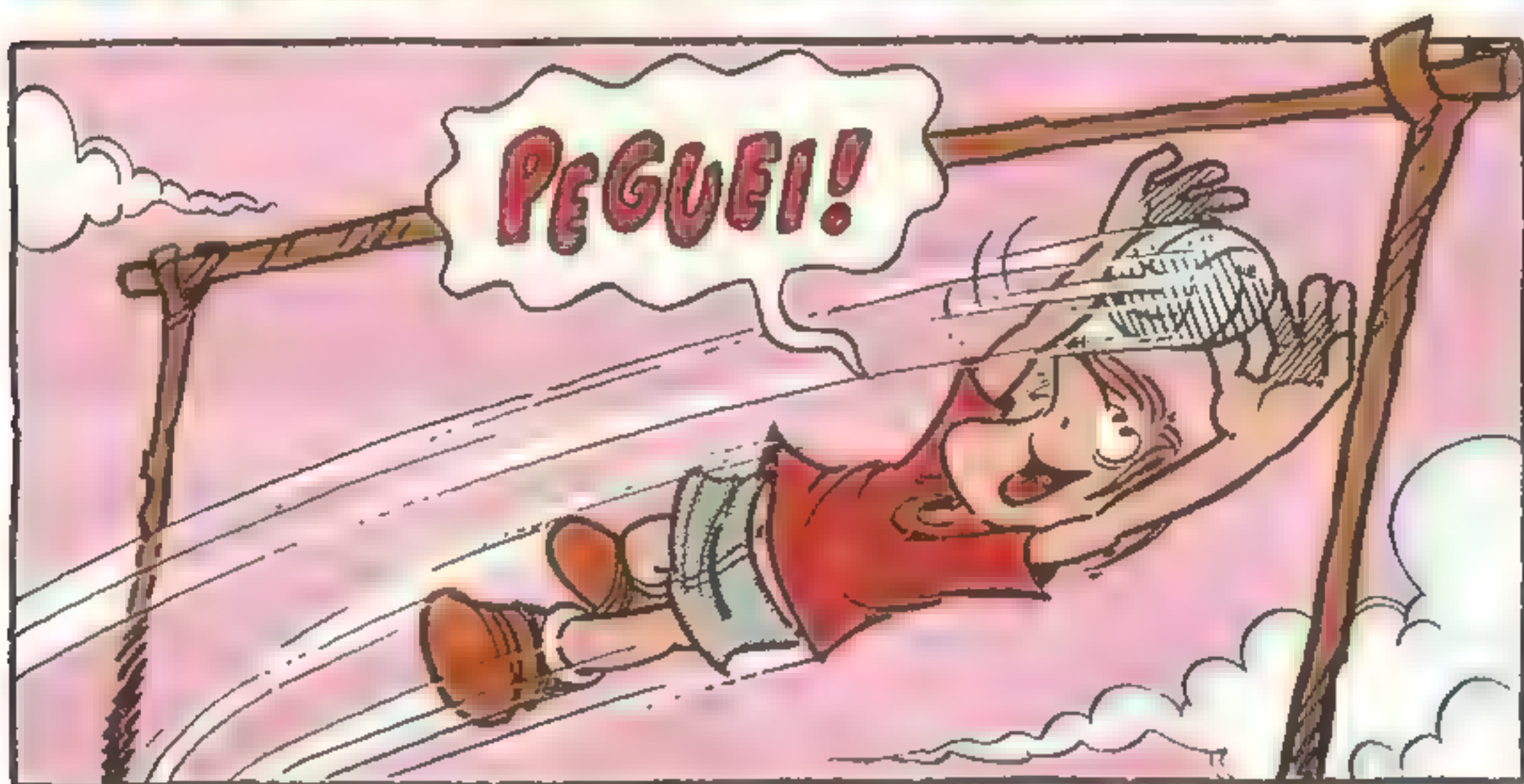
E FUN-
CIONA?

ISSO
NÃO FALHA!
DAI VOCE
VAI PODER
DORMIR
DIREITO!

EU TENHO
QUE PEGAR
UMA BOLA DO
PELEZINHO,
SENÃO, NÃO VOU
CONSEGUIR
DORMIR
MAIS!

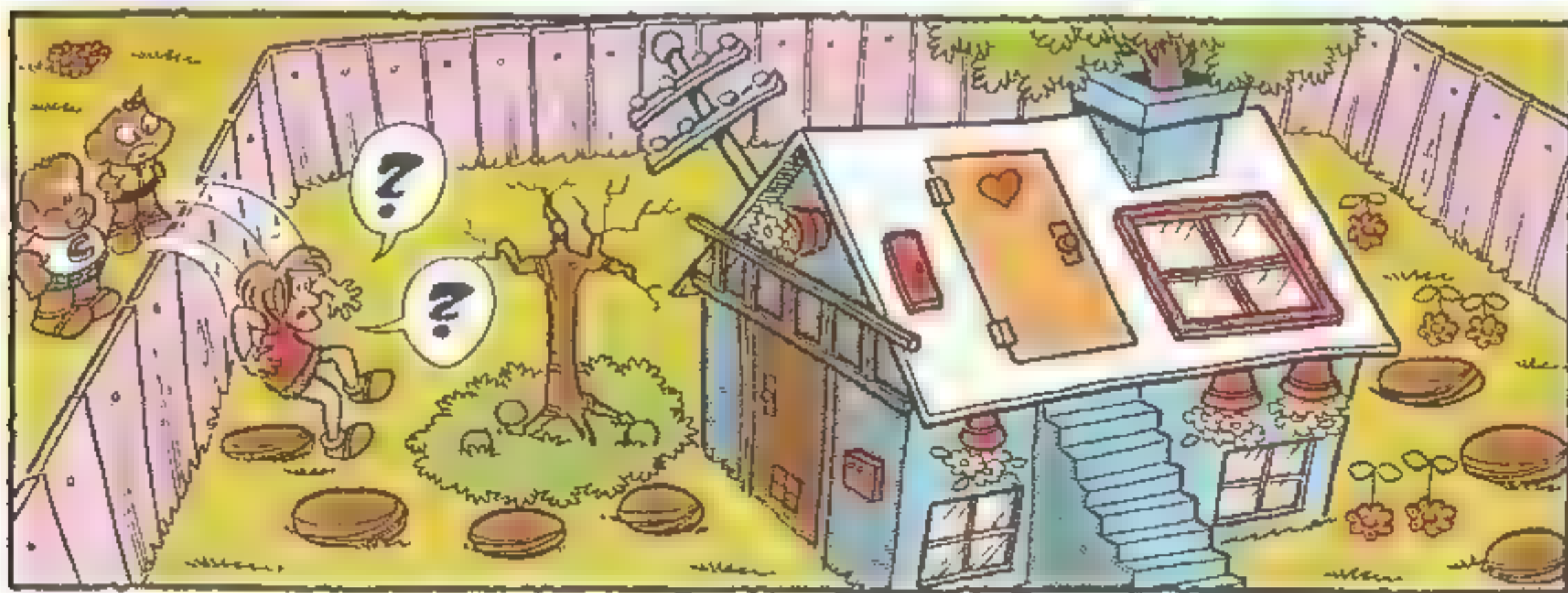
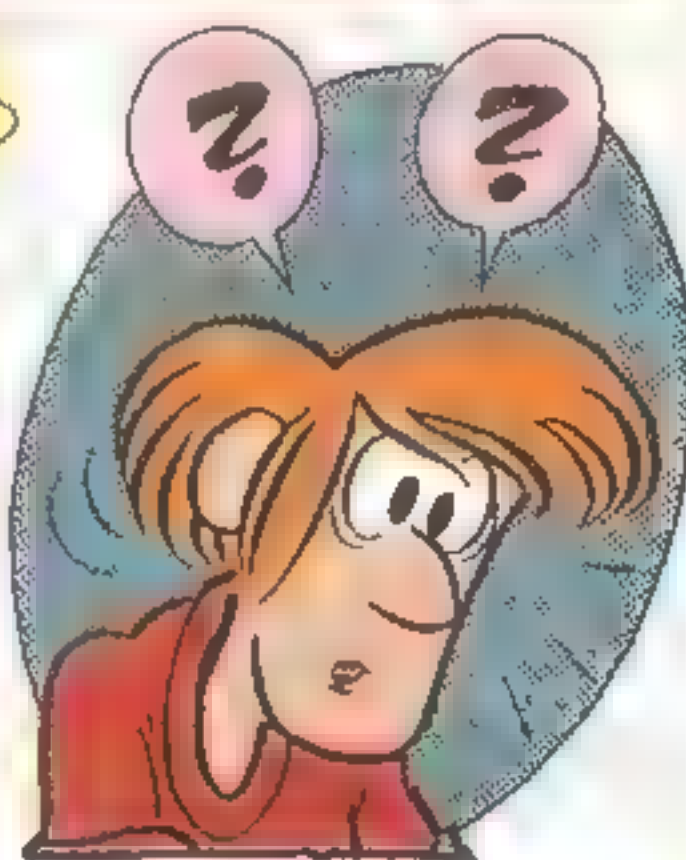
TENHO QUE PEGAR
UMA BOLA DO PELEZINHO,
SENÃO, NÃO VOU CONSEGUIR
DORMIR MAIS!

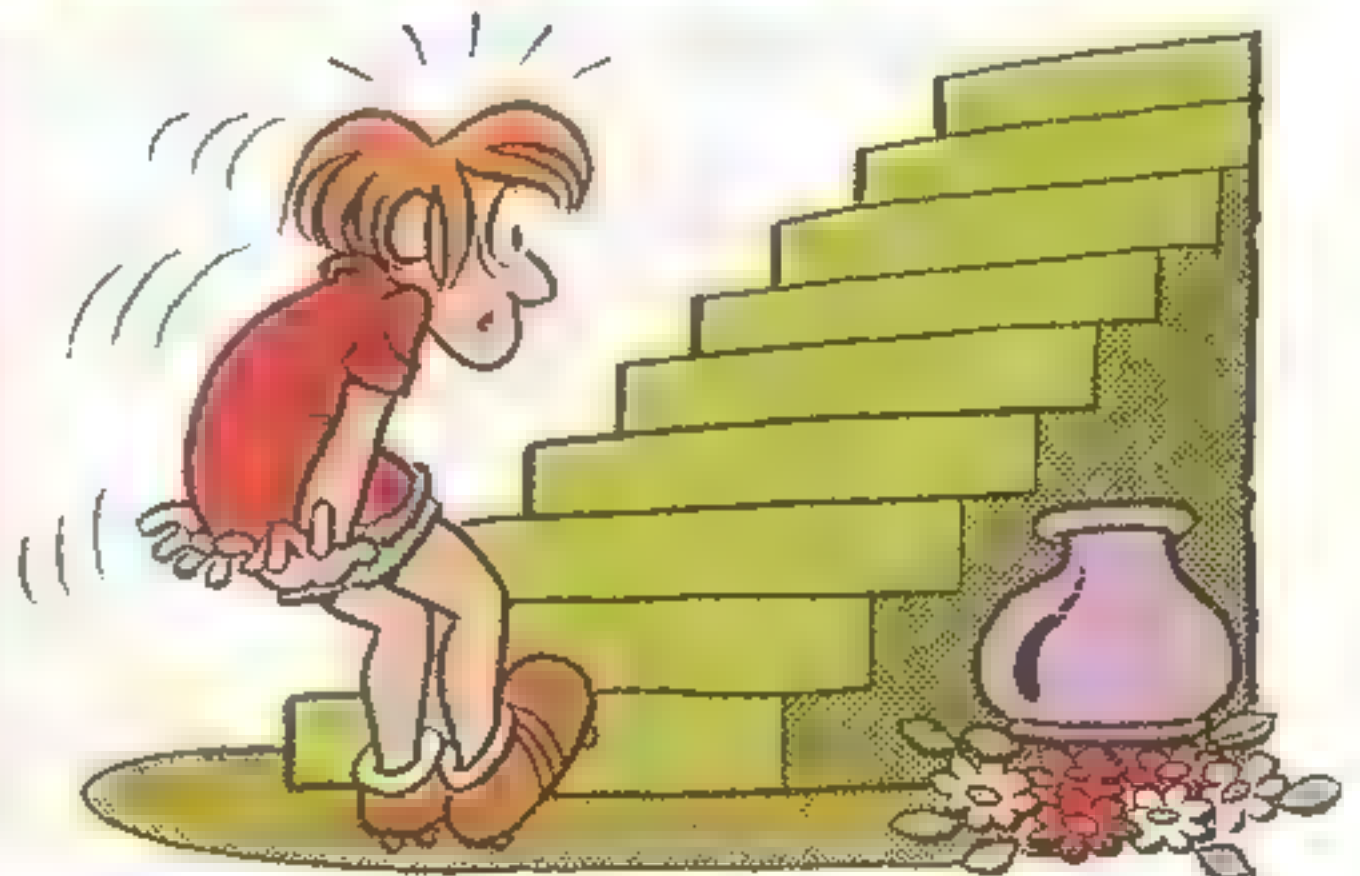
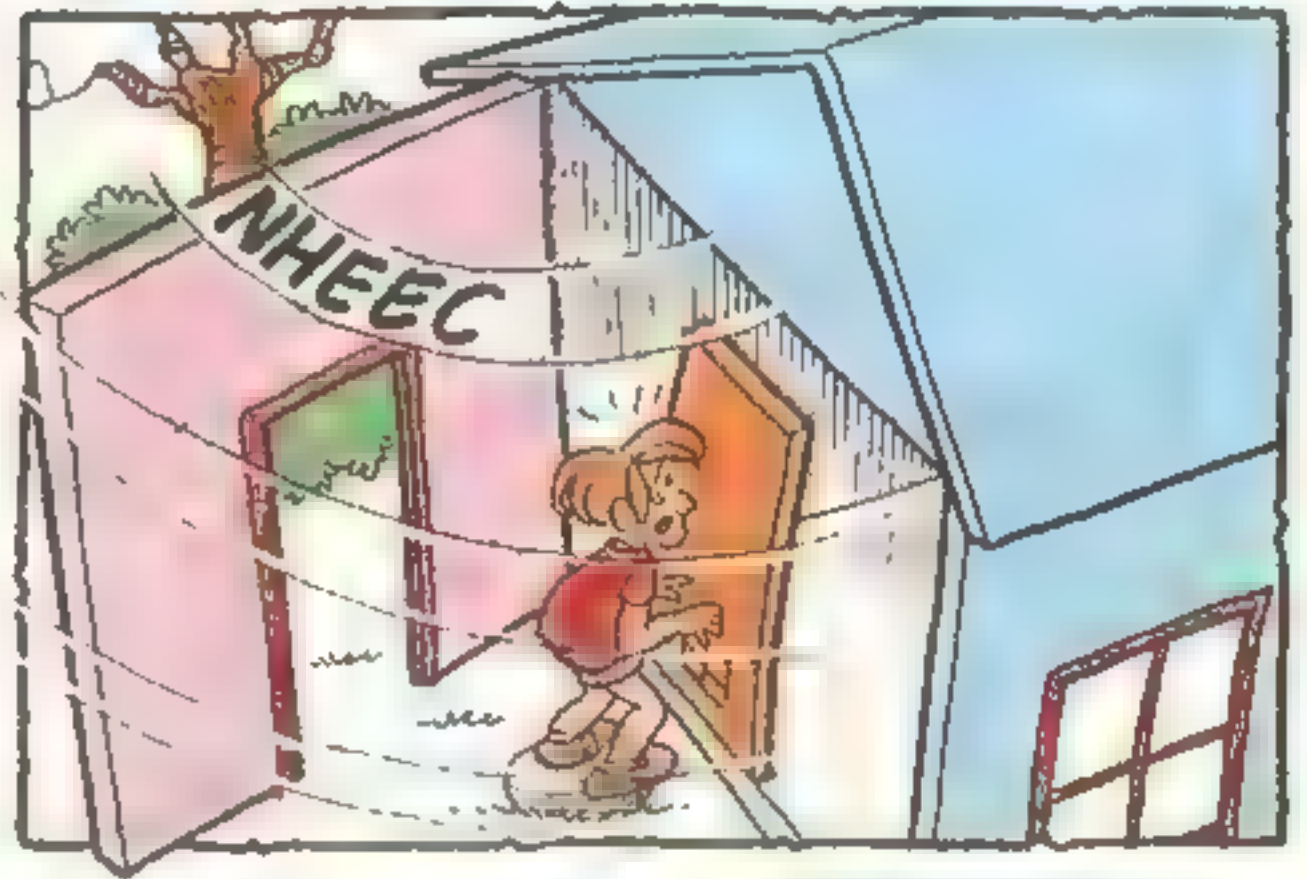
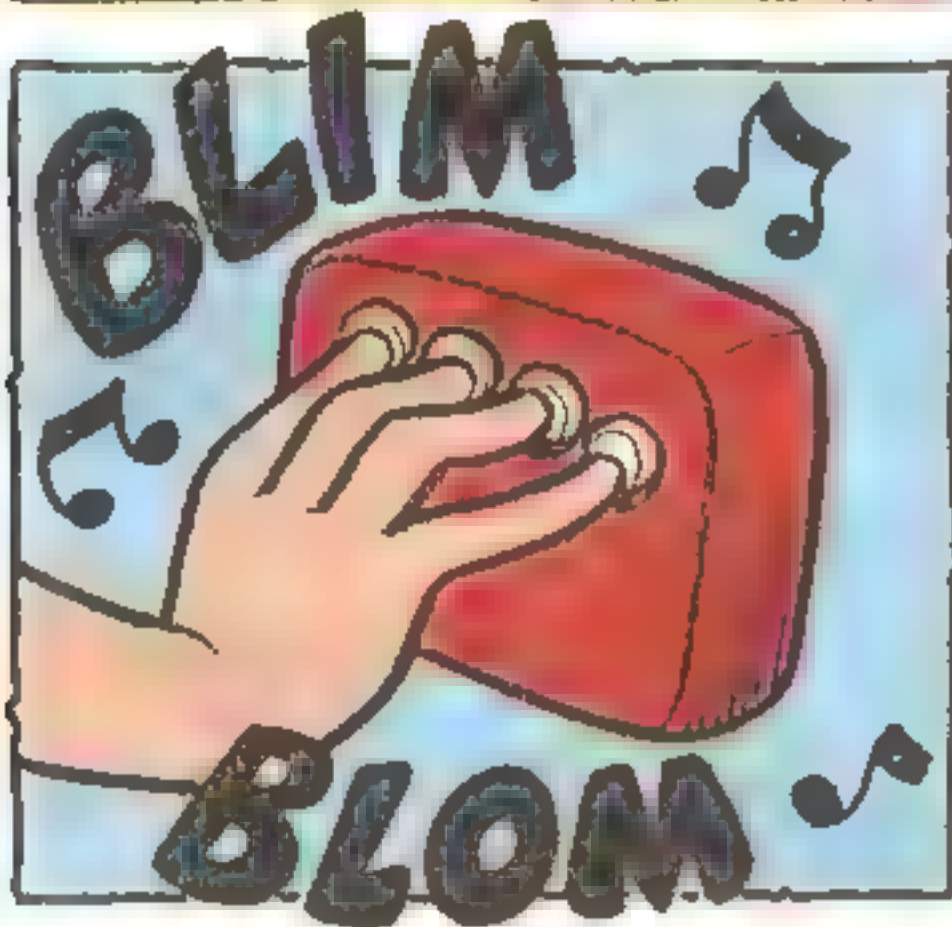
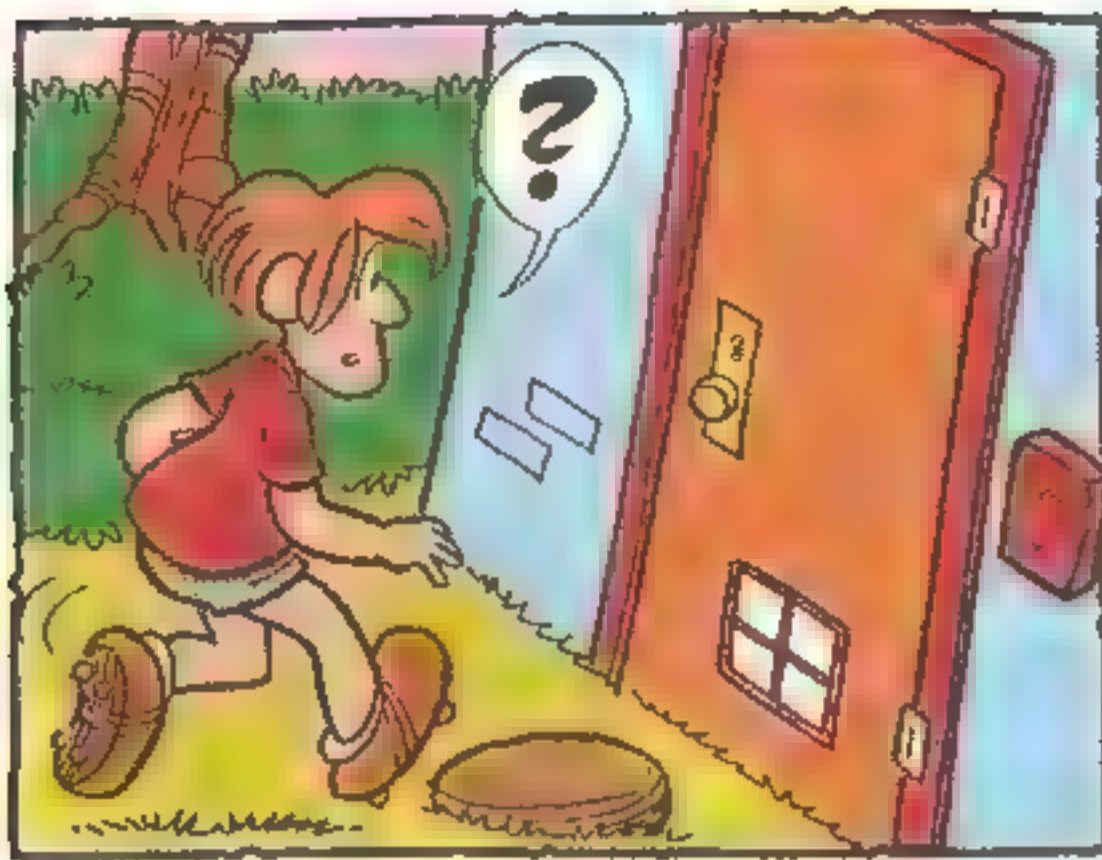


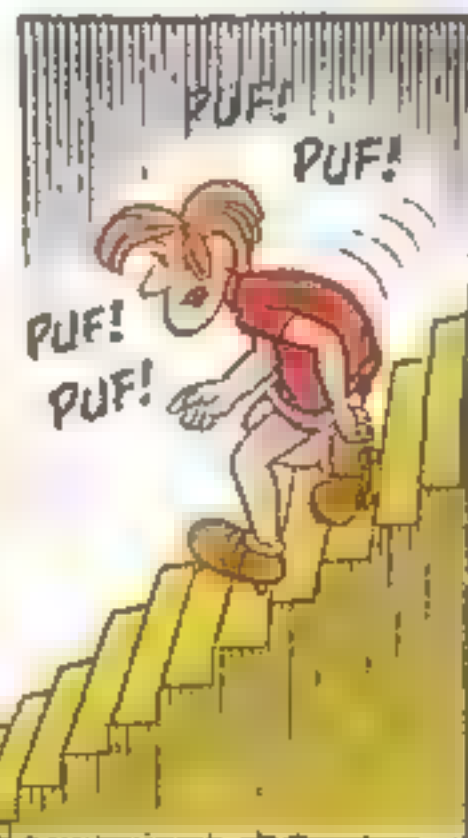
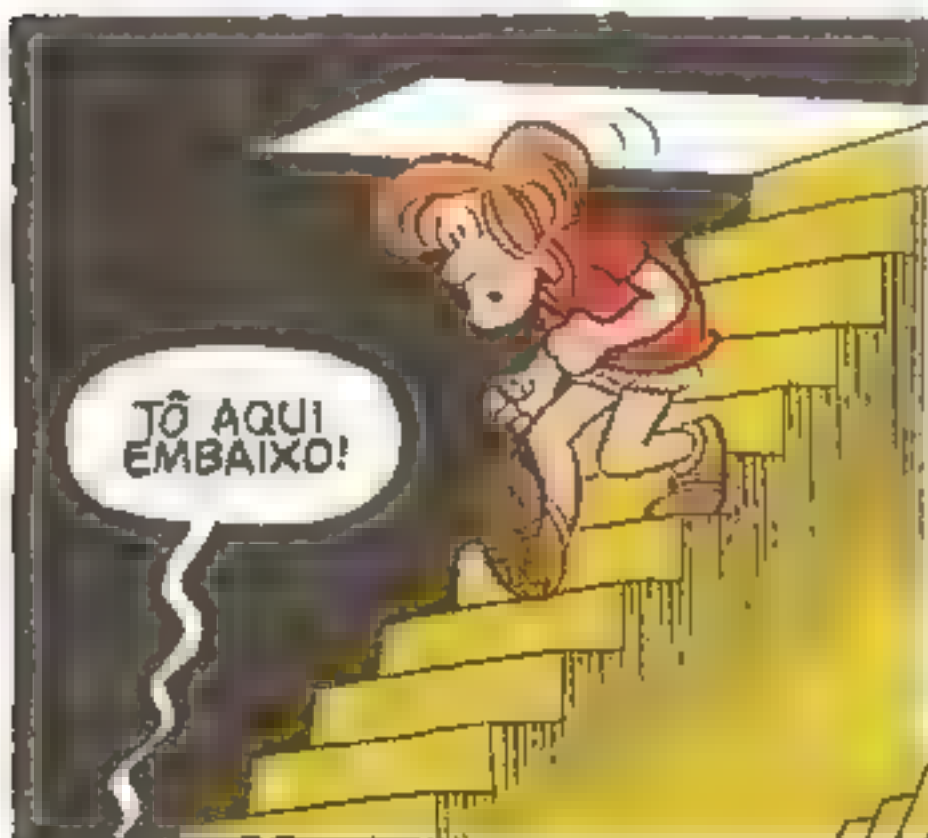
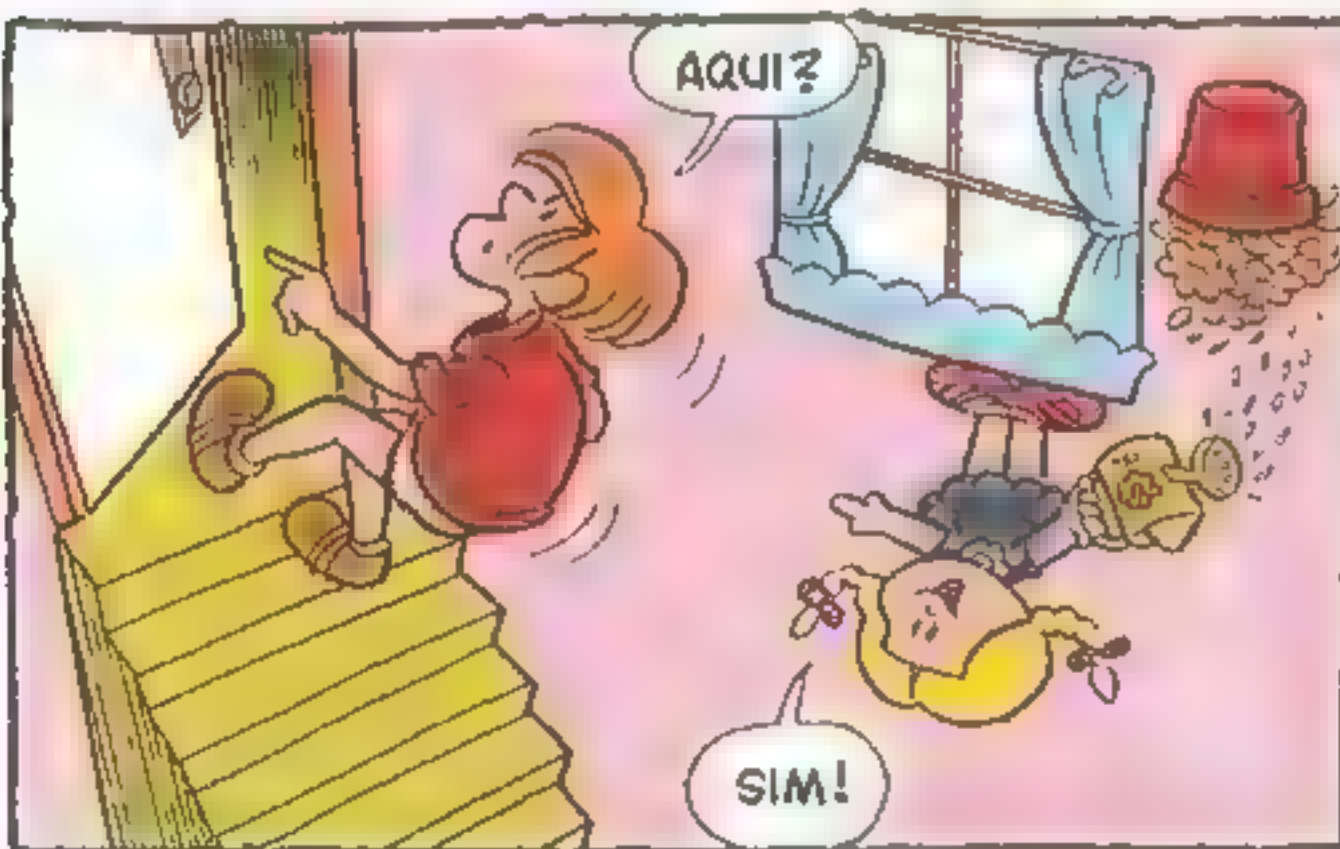
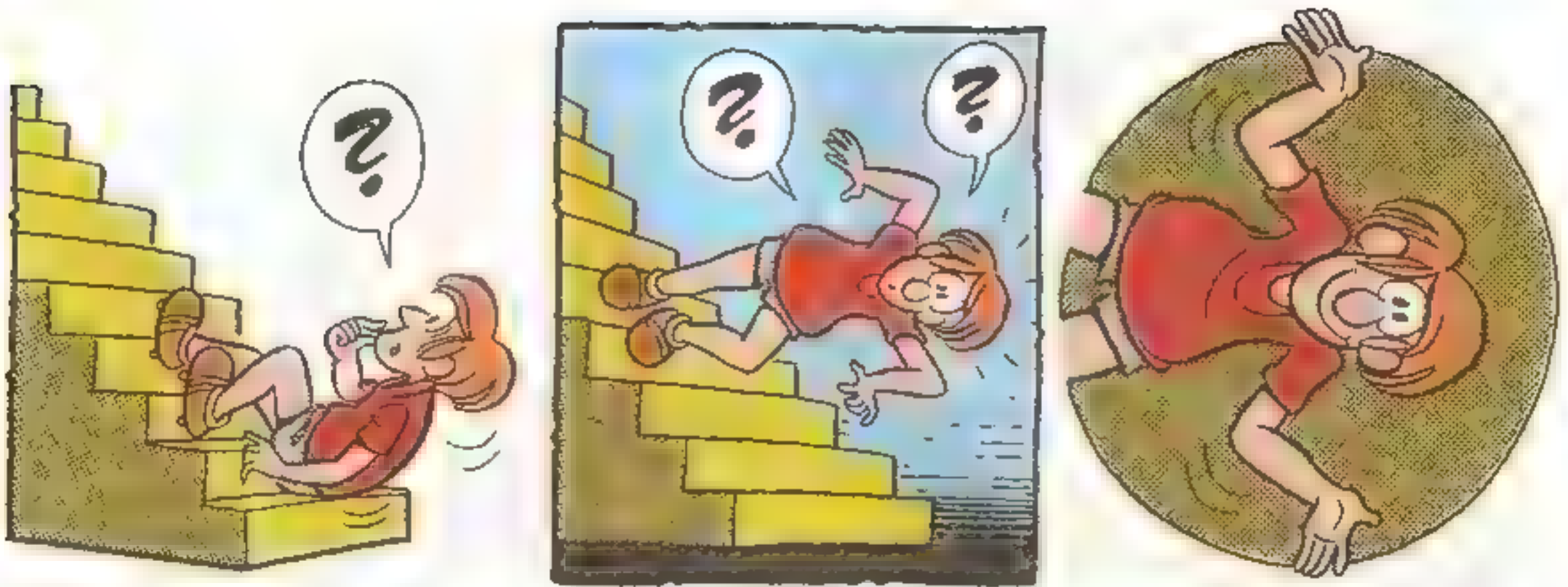


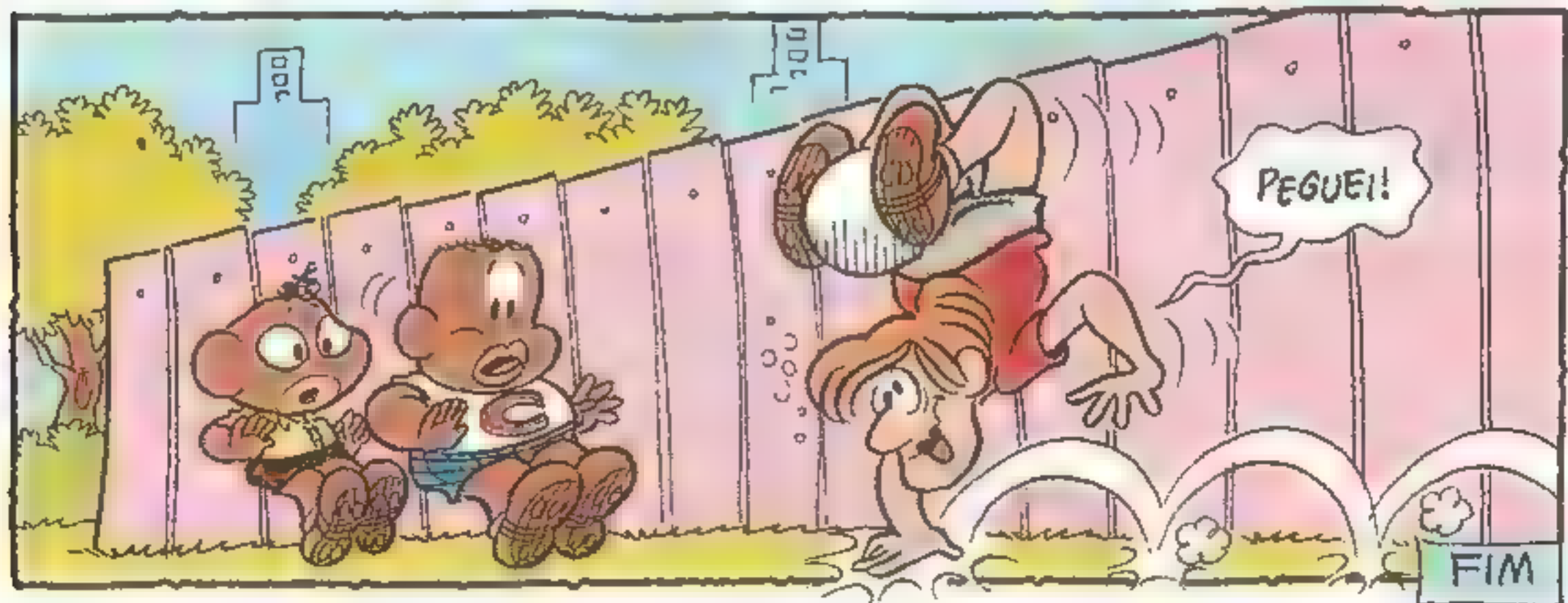
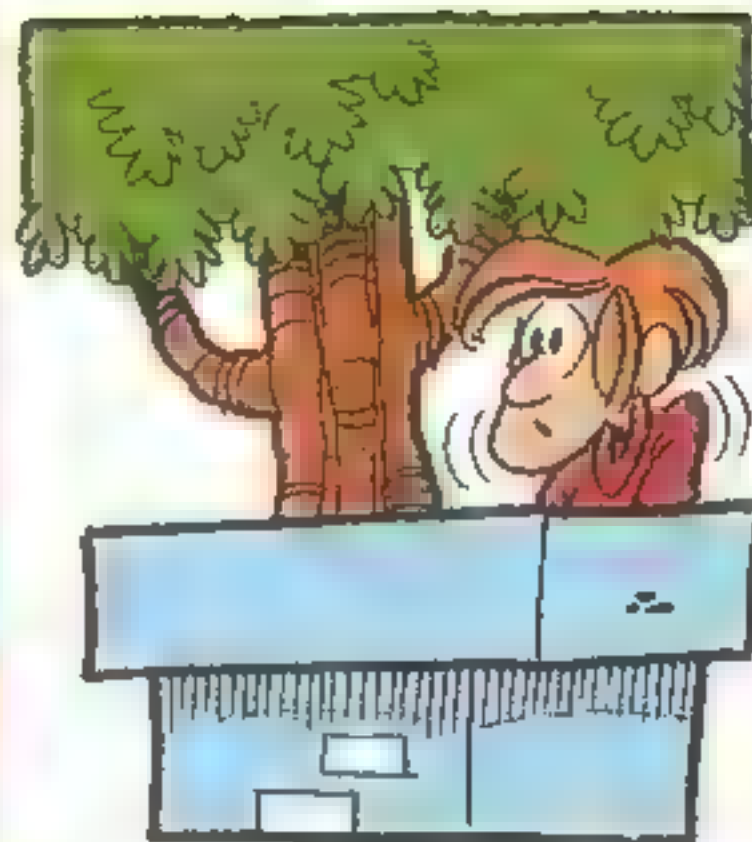
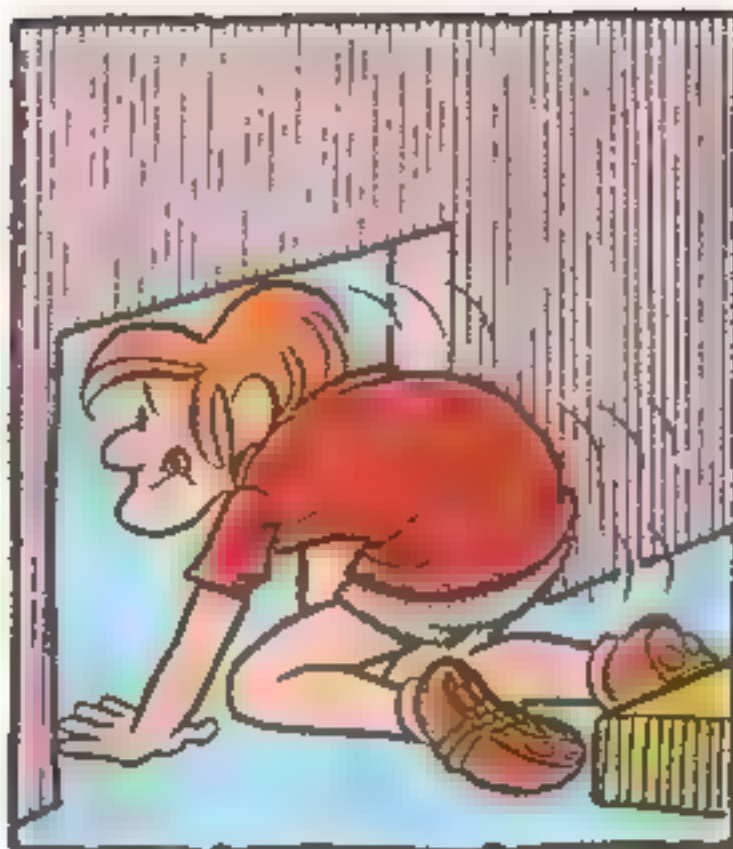
PELEZINHO

A CASA







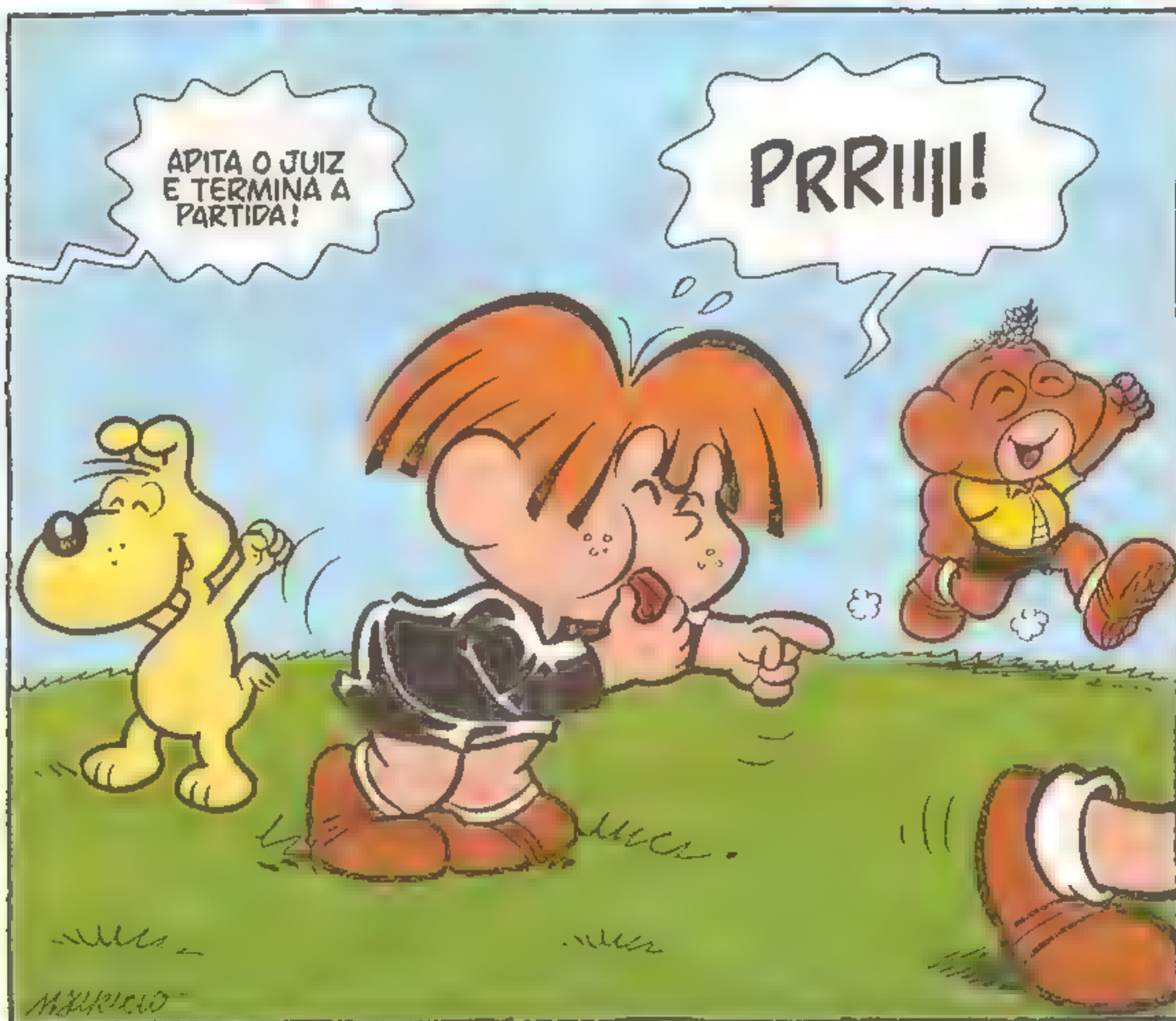




PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA

**PARA SE DIVERTIR E
GUARDAR PARA SEMPRE.**

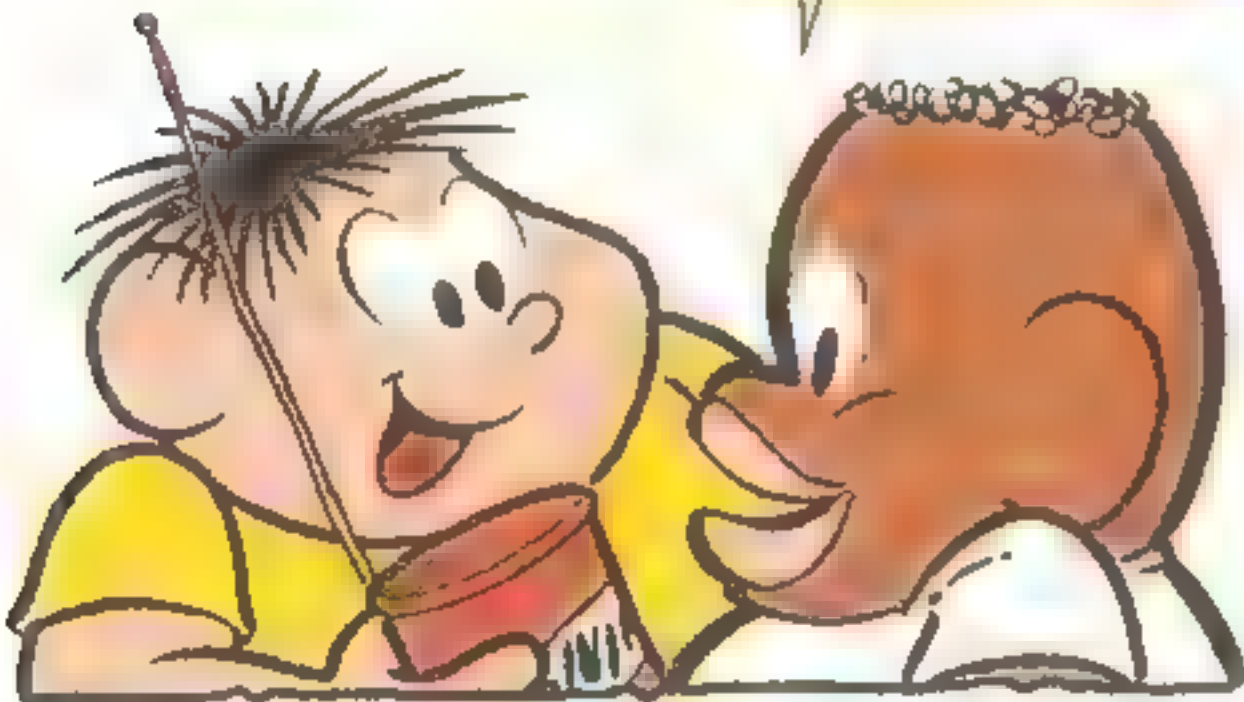
PELEZINHO em A ENTREVISTA





VOCÊ TAMBÉM ACHA
QUE O FRANGÃO É O
MAIS IMPORTANTE
DO TIME?

CLARO QUE É!
ELE É A ALMA DO
TIME! SE NÃO
FOSSE ELE, NÓS
NÃO ESTARIAMOS
AQUI JOGANDO!



FIM

Arquivos

texto: Sidney Gusman

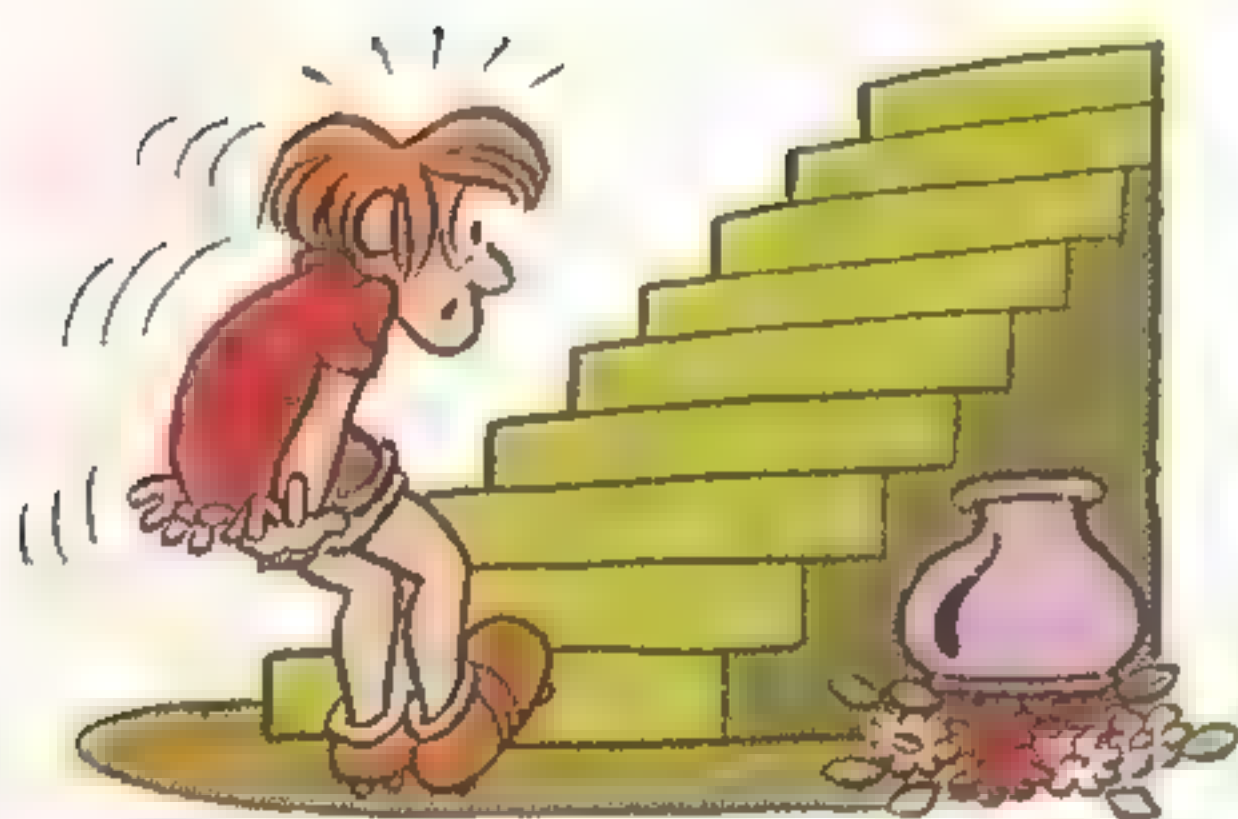
P

elezinho 10, publicada em maio de 1978, ao preço de Cr\$ 7,00, trazia na capa uma arte que hoje seria impraticável. Afinal, o reizinho do futebol pinta uma estátua dentro de um museu! Eram tempos mais inocentes... A história de abertura da revista, *Os Cheirosos*, certamente estaria dentre as favoritas do Cascão... até o momento em que os meninos usam água para espantar o mau cheiro, claro. O destaque fica para as soluções inusitadas encontradas pelo roteirista para evitar o fedor oriundo do suor.

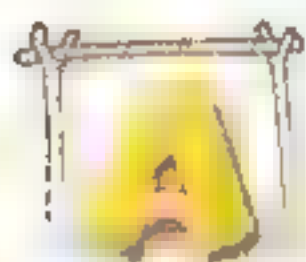




Em Tenho que Pegar!, mais uma vez é explorado o “trauma” do Frangão por raramente conseguir defender os chutes do Pelezinho. Esse tema seria utilizado muitas vezes ainda, afinal era preciso justificar o nome do goleiro da turma.



personagem coadjuvante de *A Casa* poderia facilmente ser substituído pelo Louco. Como tratava-se de uma turma diferente, a saída foi criar um outro. Aliás, no antigo Parque da Mônica, em São Paulo, havia uma atração chamada Casa do Louco, que era tão maluca quanto a dessa história.



piada que marca *A Entrevista* é muito conhecida entre amigos que jogam futebol. Isso porque, coincidência ou não, é bastante comum que o mais “perna de pau” da turma seja o dono da bola; e como sem ela não dá pra jogar...



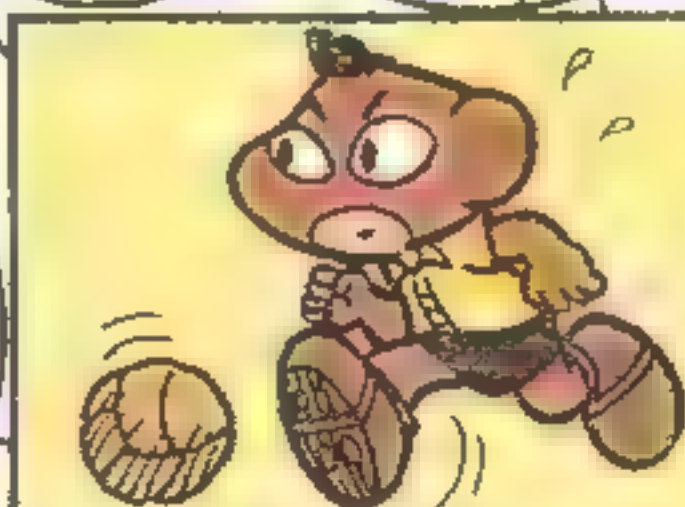
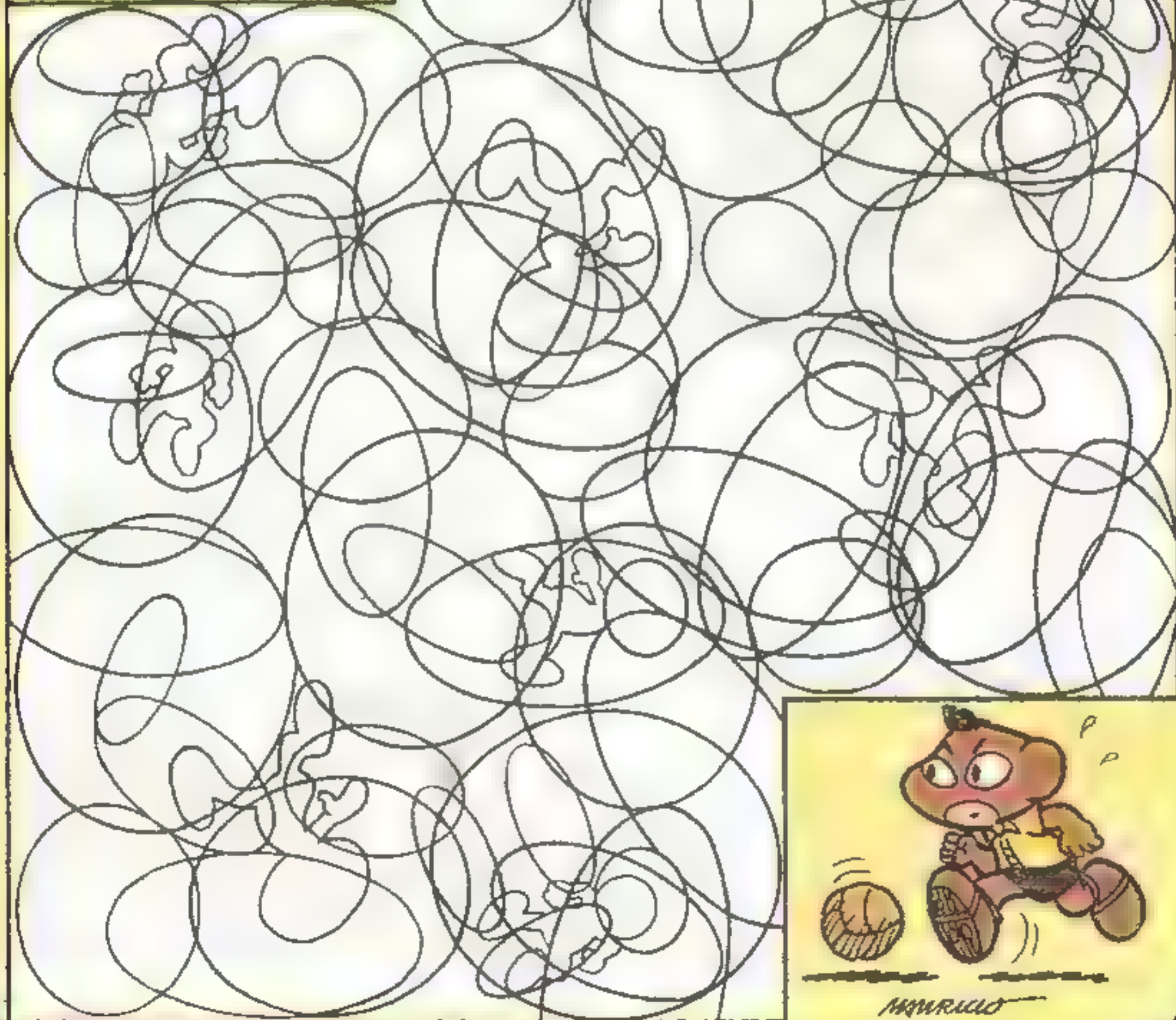


A PARADINHA



Vamos descobrir quantos marcadores o Pelezinho
vai driblar para chegar ao gol?

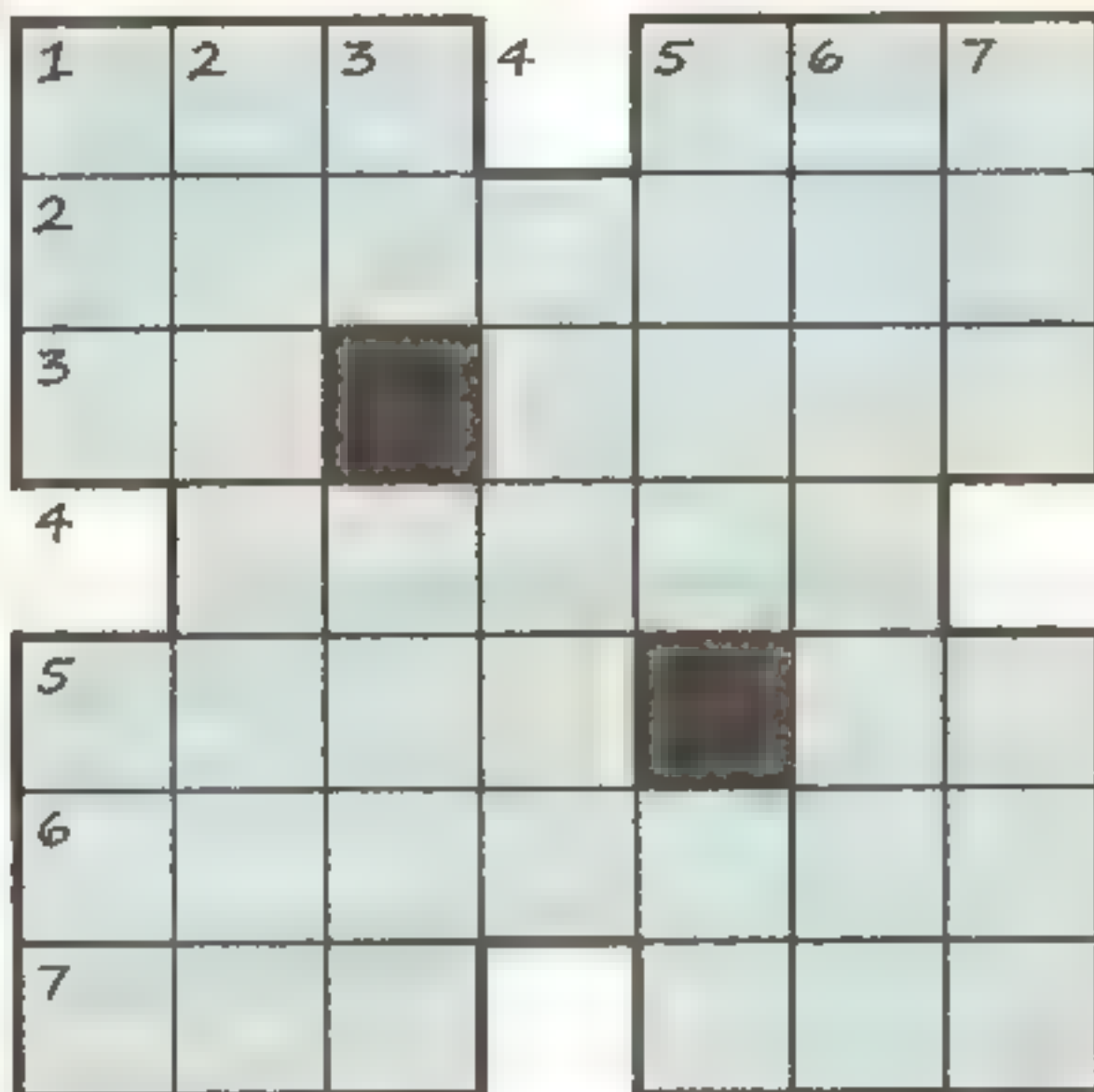
**MARCAÇÃO
CERRADA**



MURILLO

DRIBLE DE PALAVRAS

A



Palavras Cruzadas

Horizontais: 1) Costuma - Tempe-
-ro 2) Realidade. 3) Antes de Cristo -
Aroma 4) Impelir com a ajuda dos
remos. 5) Traço que segue a mesma
direção - Em mais a. 6) Que dura
sempre (pl). 7) Forma reduzida de
senhor - Berne. **Verticais:** 1) Fruto da
videira - Cabeça de gado. 2) Ocullo.
3) Oxigênio - O espaço ceeste
4) Domesticar. 5) Compartimento -
Despido. 6) Enfeitar. 7) Interpretar a
escrita - Membro emplumado das aves

B

Vamos ajudar o Pelezinho a pôr em ordem os balões e descobrir o nome de um estádio de futebol?

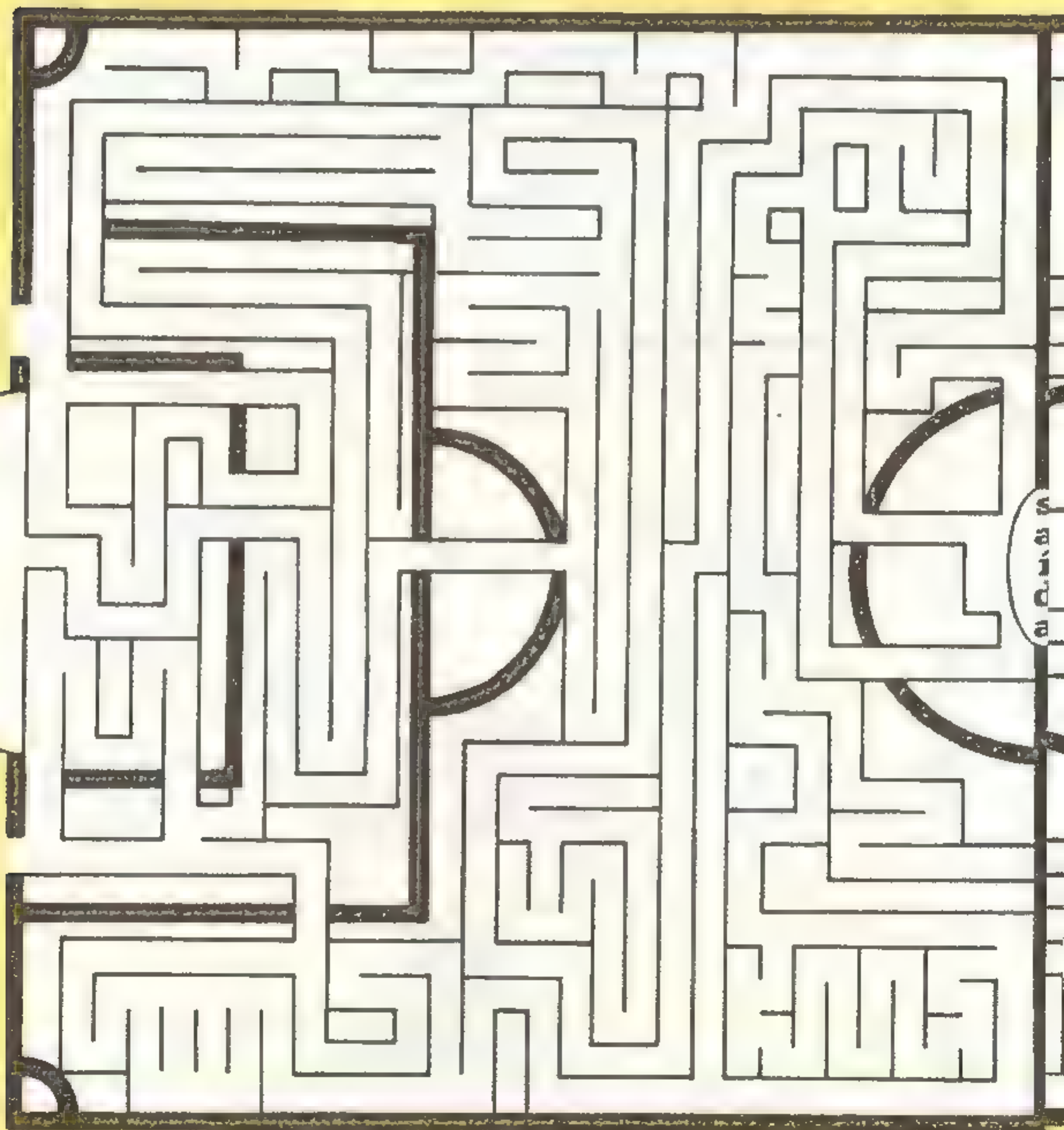


© JOGÃO

GOL DE

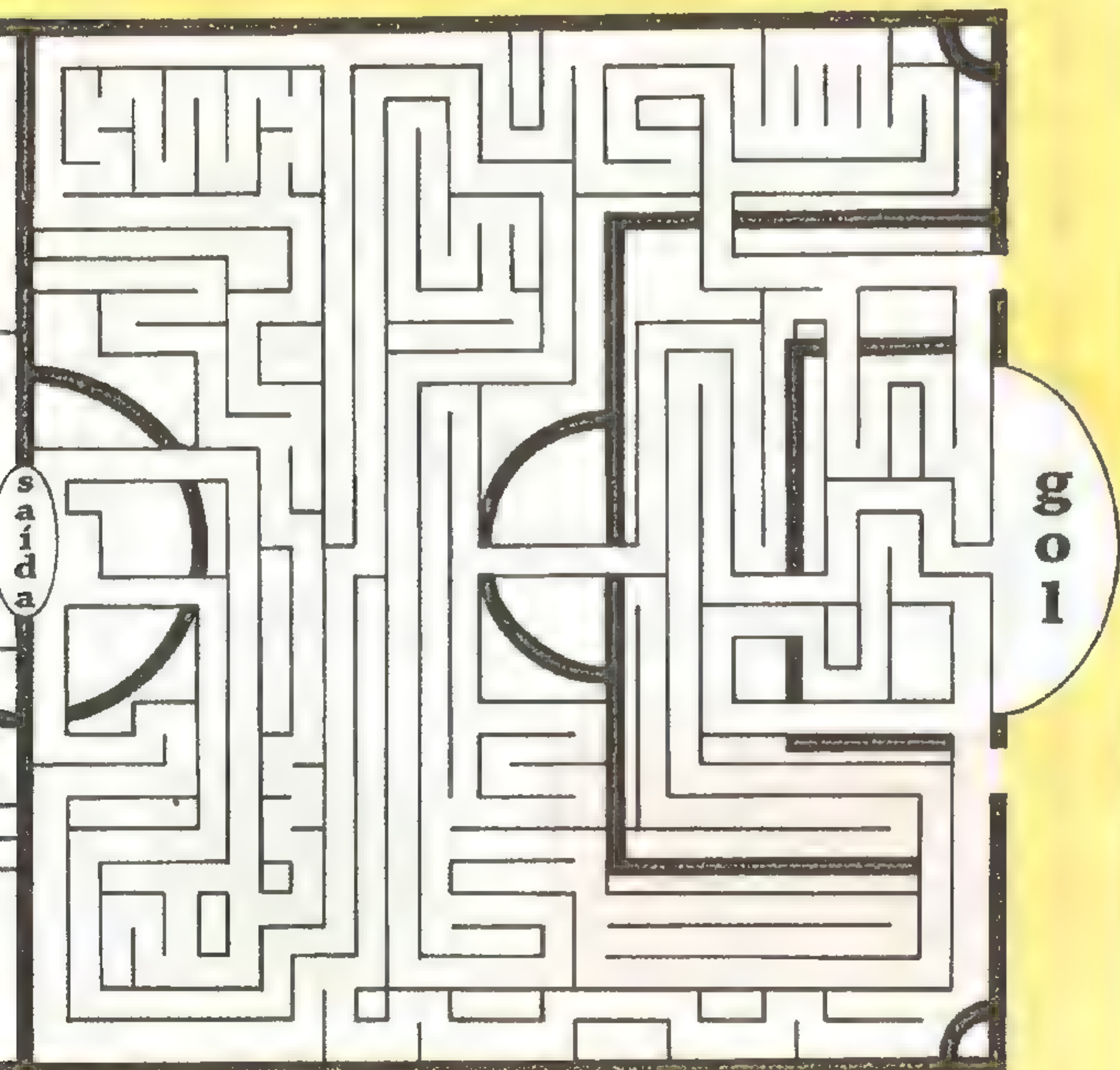


Dois jogadores disputam par ou ímpar para ver quem inicia a partida. Cada jogador tem o tempo de quinze minutos para chegar até o gol.



ERACA

Utilizando-se de um lápis com o qual ele
vai marcar o caminho percorrido. O vencedor
será aquele que chegar primeiro ao gol.



OLHO VIVO!

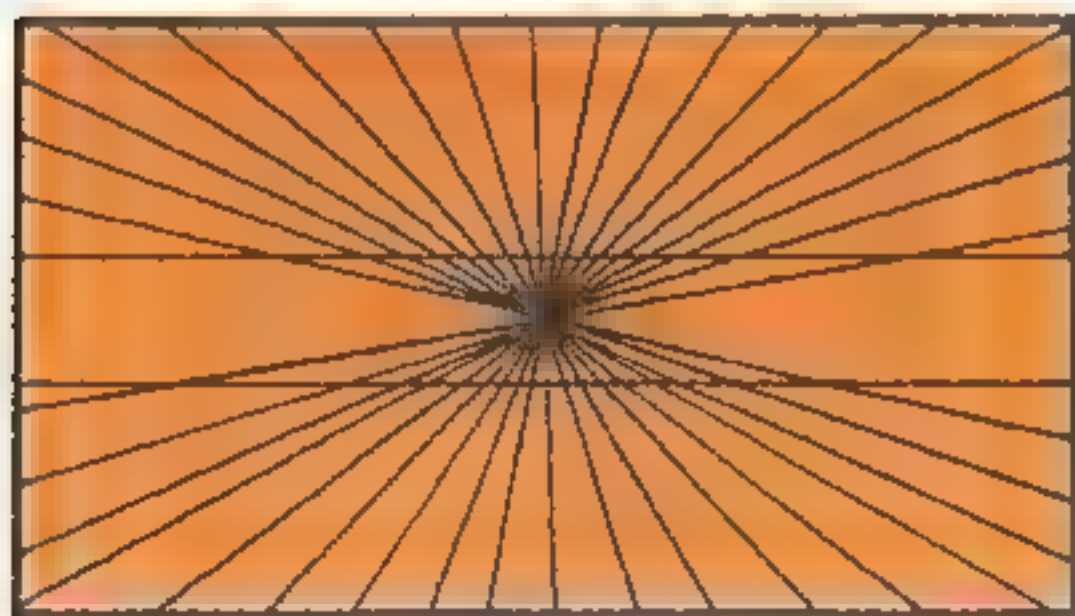
A

Quais são as duas figuras exatamente iguais?

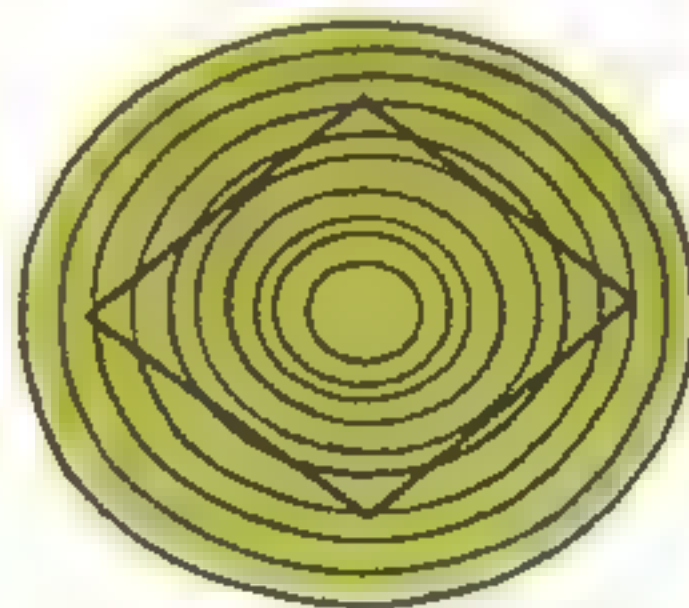


B

1- Você saberia dizer se estas retas vão se encontrar num determinado ponto?



2- Observe bem este quadrado: seus lados são retos?



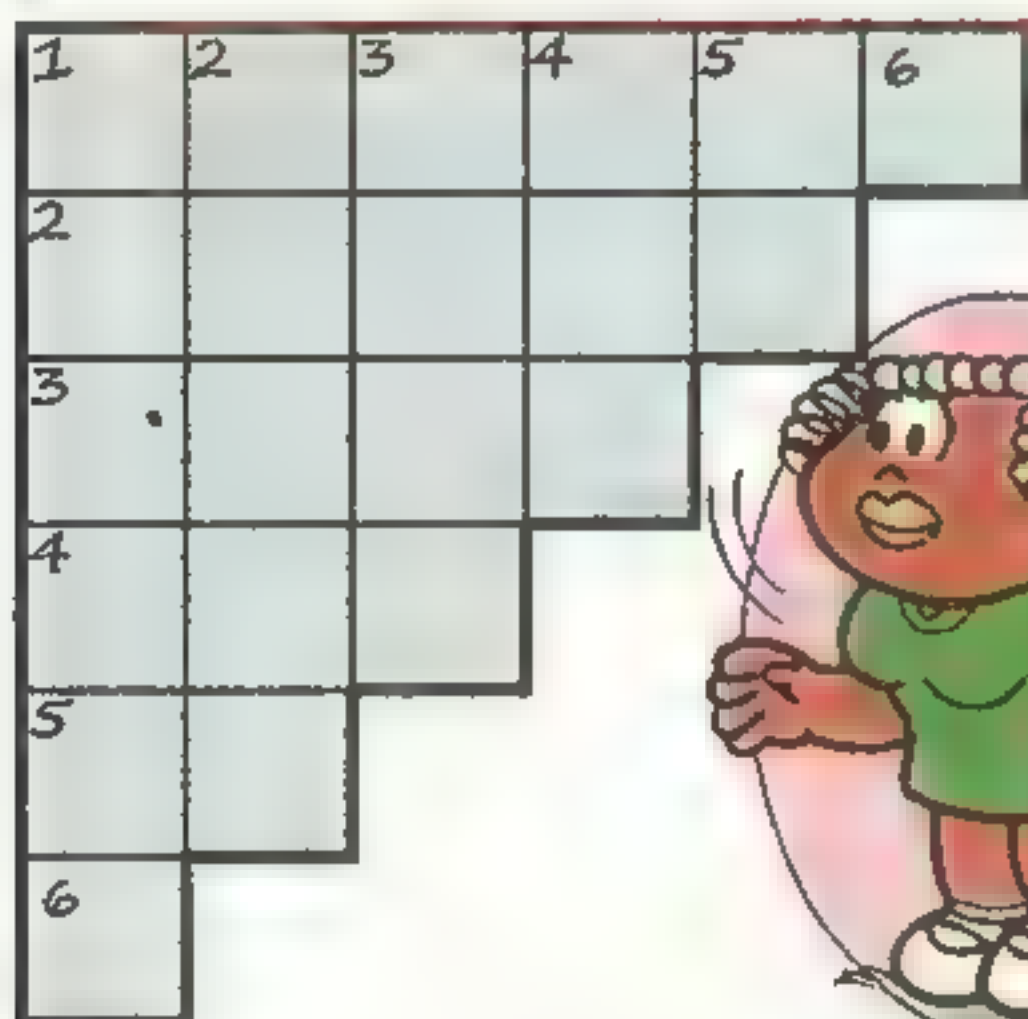
JOGO de PALAVRAS

A

Vamos colocar a ponta seca do compasso numa determinada letra e circular o nome de um famoso jogador?



B

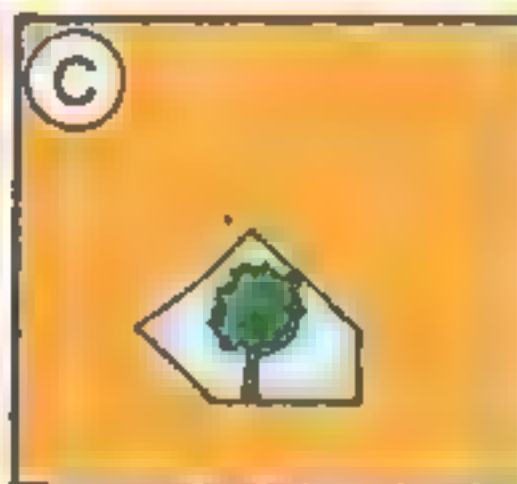
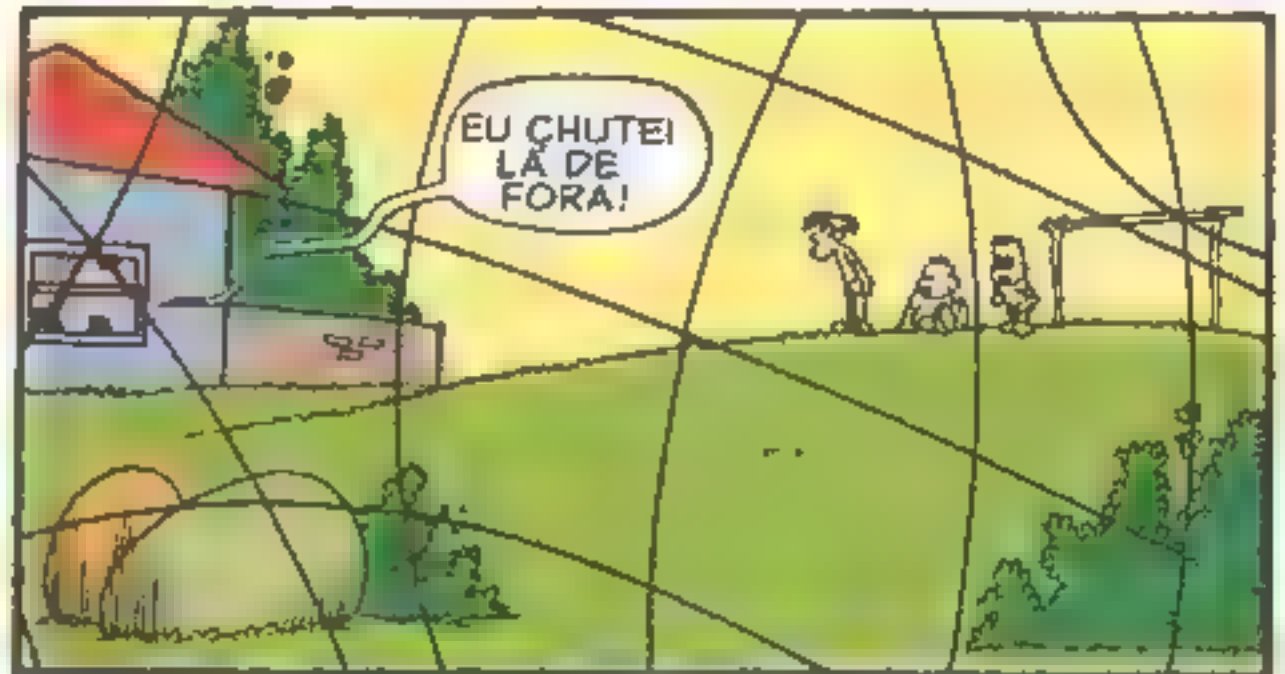


cruzadas em triângulo

Horizontais: 1) Roupas velhas. 2) Seguir. 3) Aves com três dedos no pés. 4) Forma sincopada de maior. 5) Terminação da segunda conjunção verbal 6) Rua (abrev.). **Verticais:** 1) Tremular. 2) Burburinho. 3) Adorar. 4) Instrumento agrícola (pl.). 5) Sufixo: designa qualidade 6) Símbolo químico do enxofre.

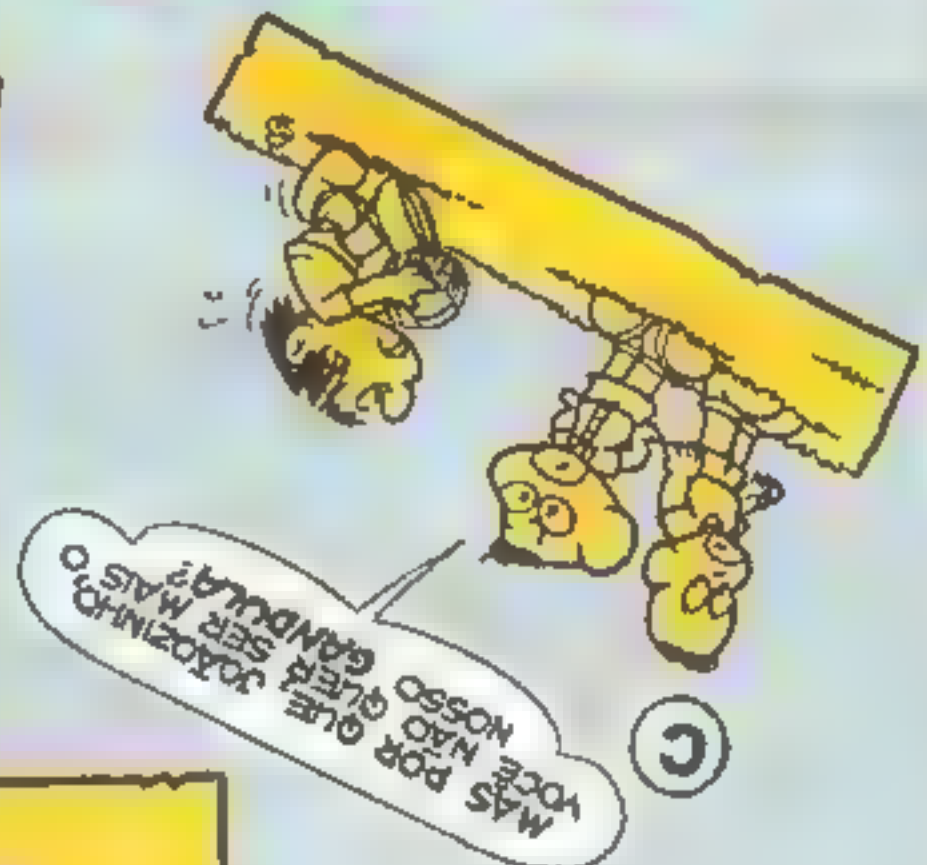
Cartão amarelo

Você é capaz de dizer qual é a peça que falta no quadrinho?



ESCALAÇÃO

Coloque em ordem os quadrinhos.



A turma do Pelezinho

De que ângulo o Frangão vai bater uma foto do Pelezinho e do Cana Braba sem que apareçam pedras e folhagens?



SÓ PARA CRAQUES

Qual foto da estrela corresponde ao negativo?



1



2



3



4



5

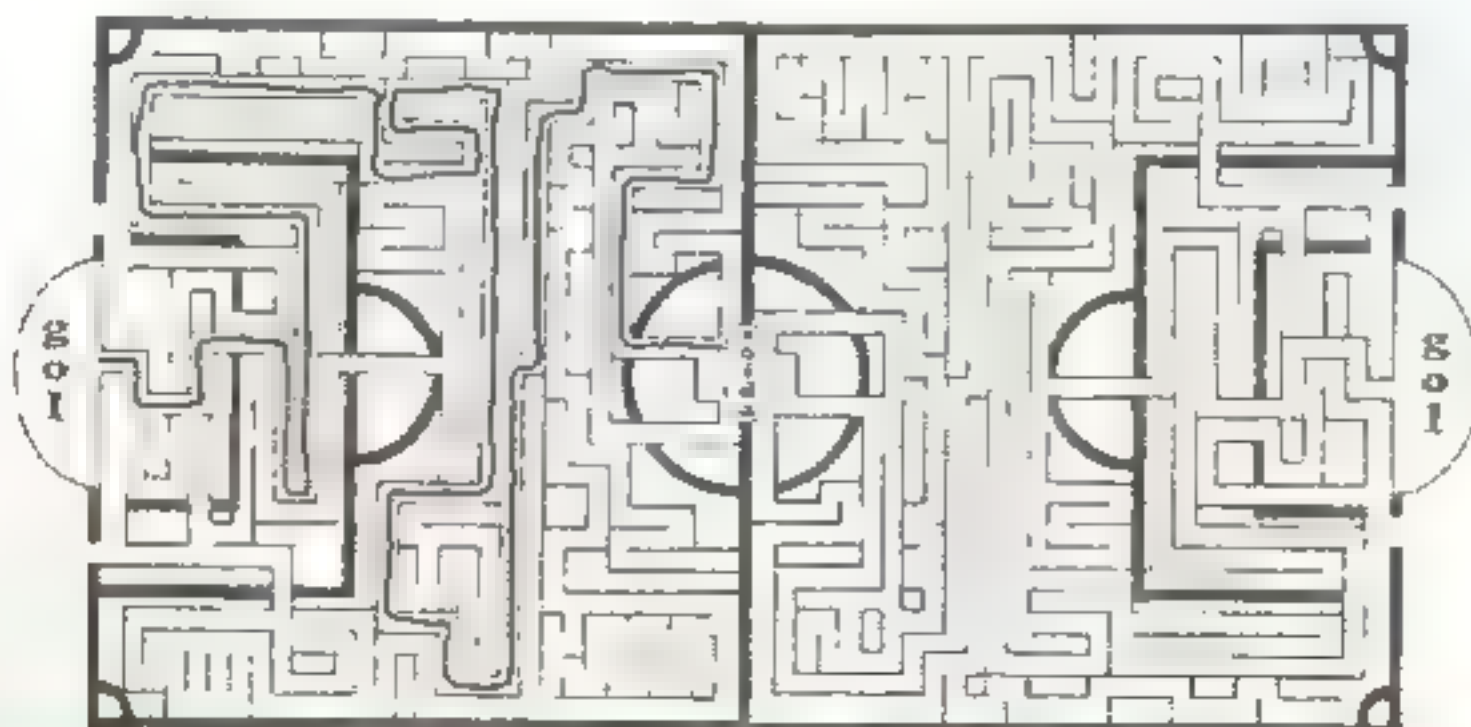


6



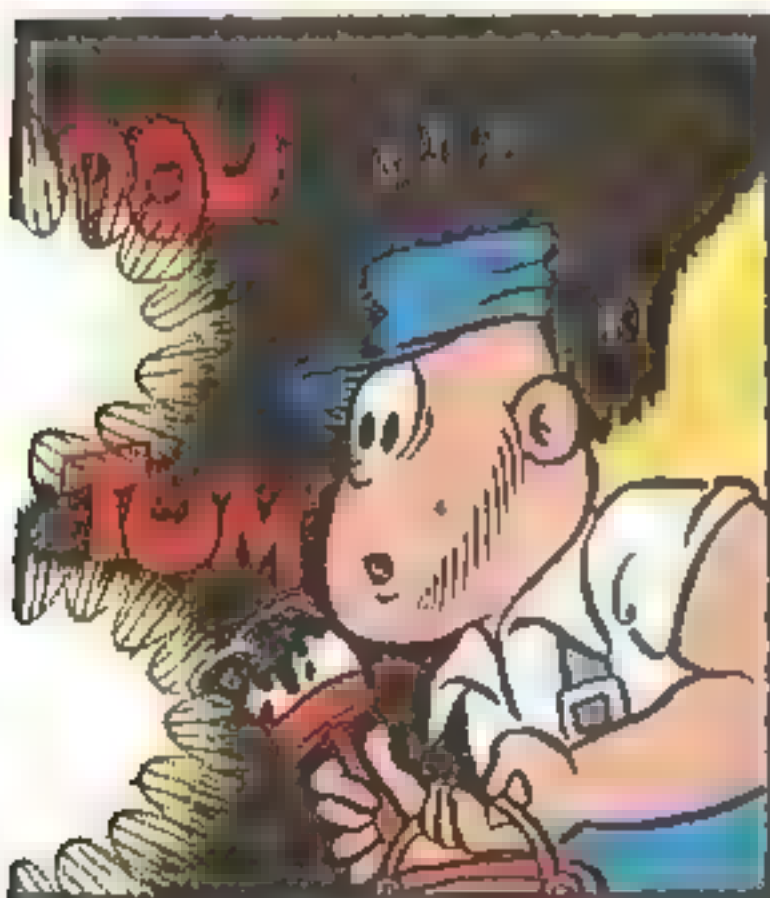
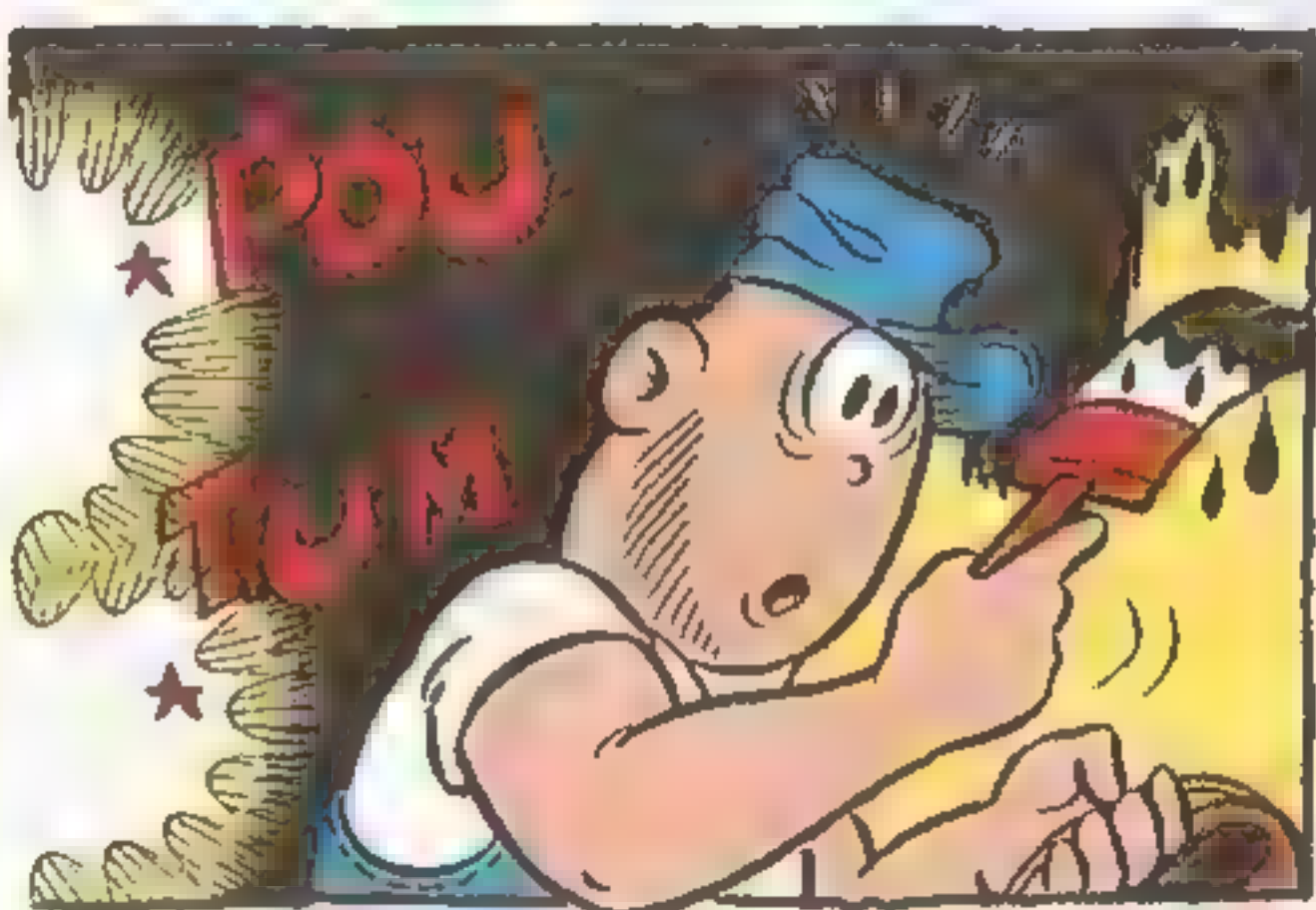
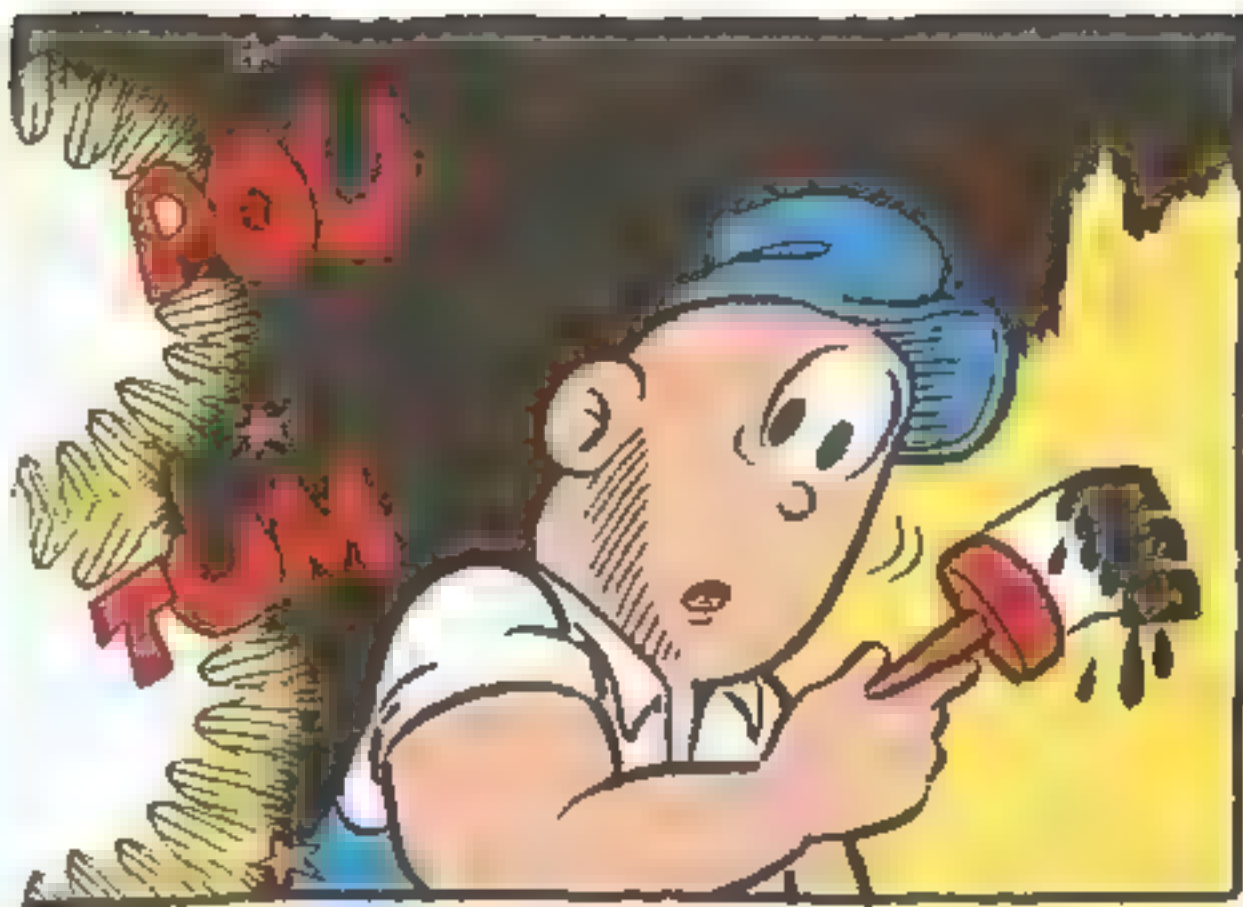
7

RESPOSTAS - Pág. 22 - Marcação Cerrada. seis marcadores / Pág. 23 - Drible de Palavras A) Palavras Cruzadas - Horizontais 1) Usa, Sal 2) Verdade 3) A C, Olor 4) Remar 5) Reta, Na 6) Eternas. 7) Sor, Ura Verticais 1) Uva, Rês 2) Secreto. 3) Ar, Éter 4) Domar 5) Sala, Nu 6) Adornar. 7) Ler Asa B) Paulo Machado de Carvalho / Pág. 26 Olho Vivo: A) Figuras nº 6 e 12. B) 1 - São paralelas, 2 - São retos / Pág. 27 - Jogo de Palavras A) Rivelino B) Palavras em Triângulo Horizontais 1) Trapos 2) Rumar 3) Emas 4) Mor 5) Er 6) R Verticais. 1) Tremar 2) Rumor. 3) Amar 4) Pás 5) Or 6) S / Pág. 24/25 - O Jogão - Veja a solução ilustrada abaixo / Pág. 28 - Cartão Amarelo A peça "D" - Escalação. 1º) "D", 2º) "B", 3º) "A", 4º) "C" / Pág. 29 - A Turma do Pelezinho Ângulo A. / Pág. 30 - Só Para Craques: foto nº 5

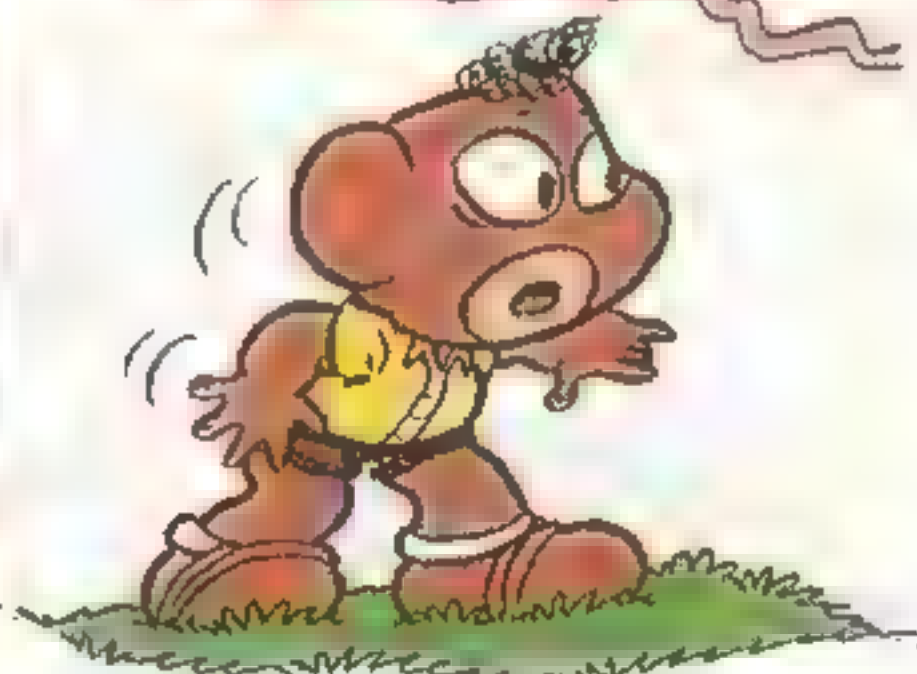


PELEZINHO

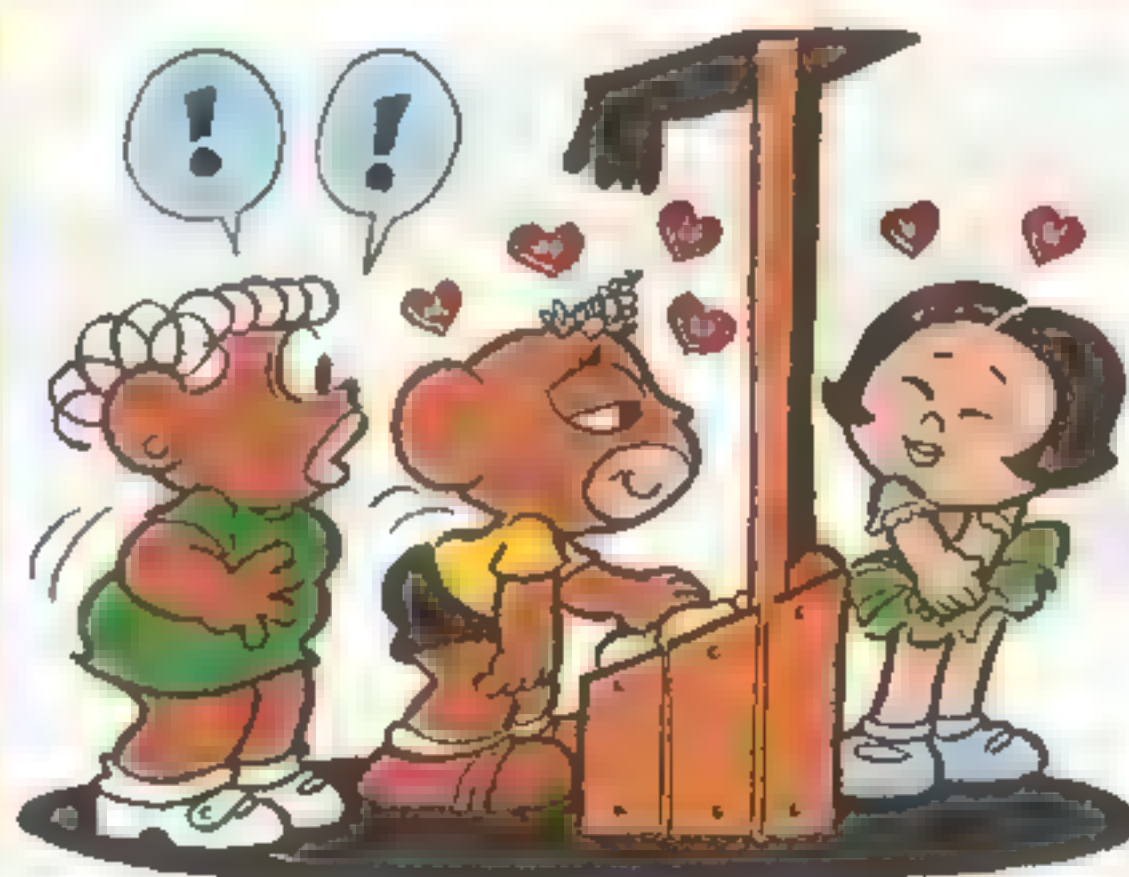
MALURMO

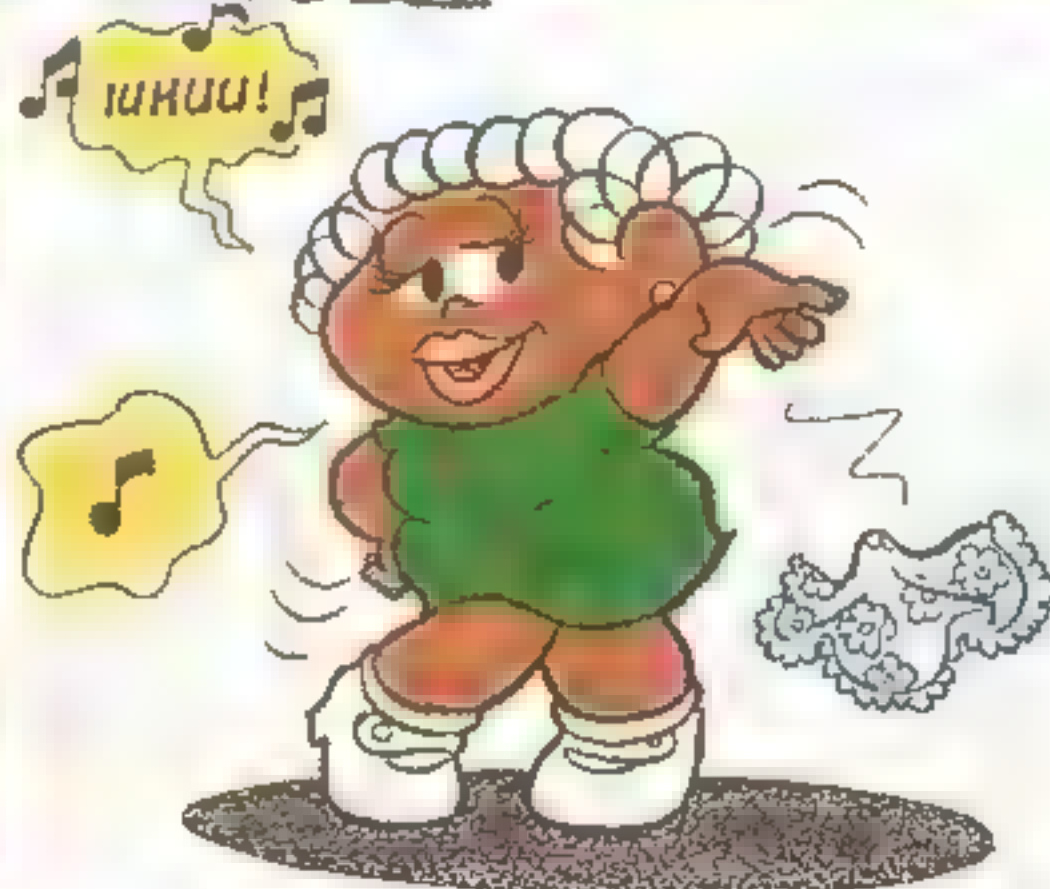
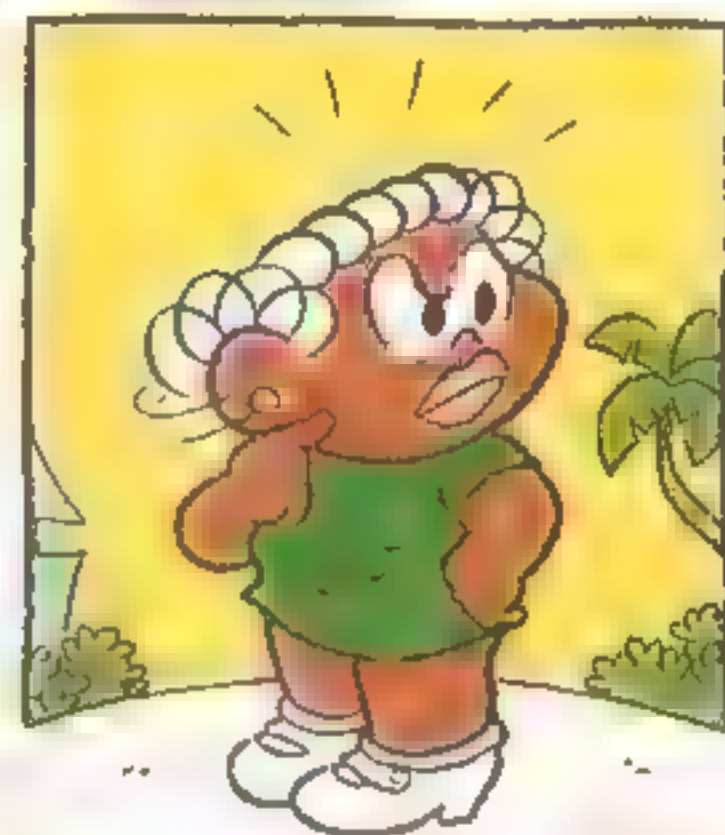


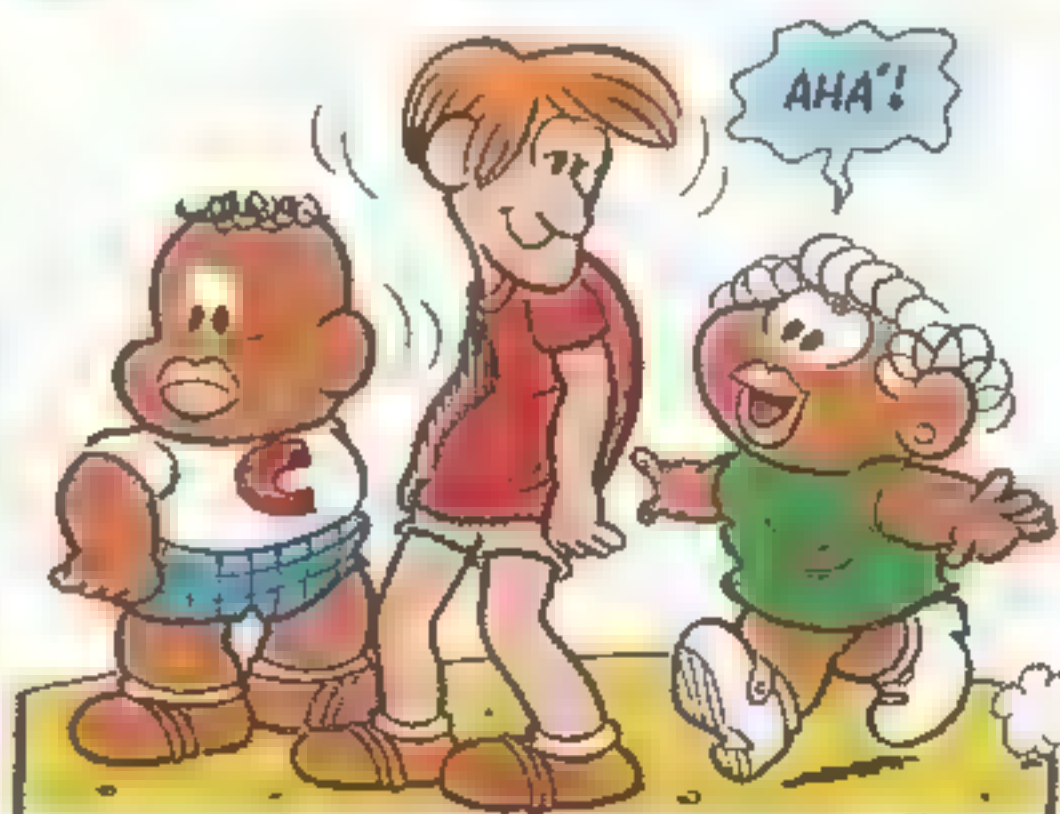
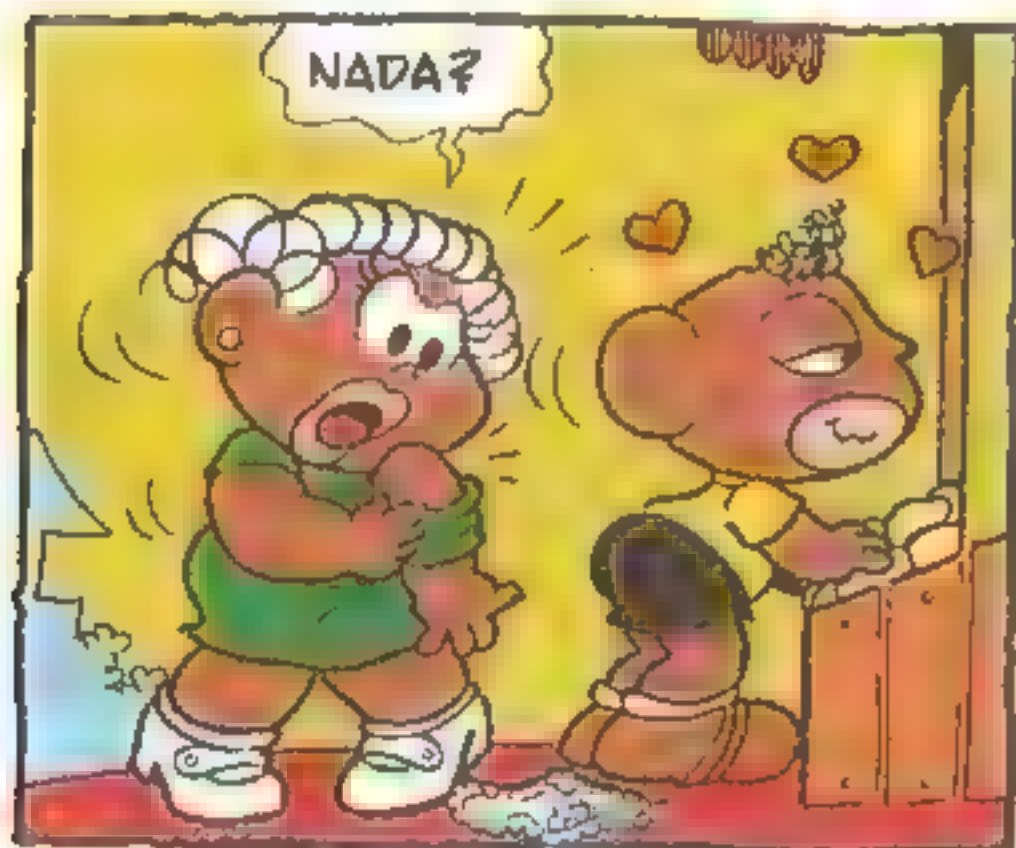
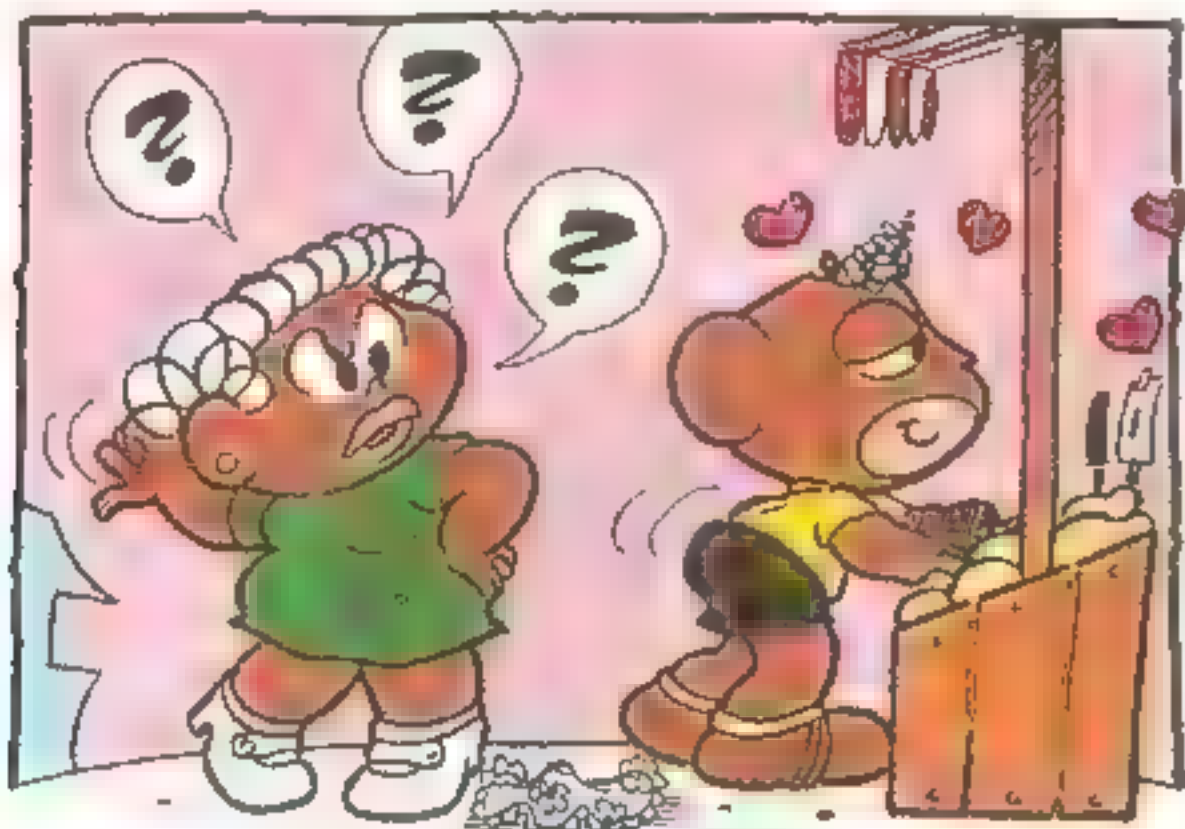
EI, VOCÊS! VAMOS DECIDIR UMA COISA!

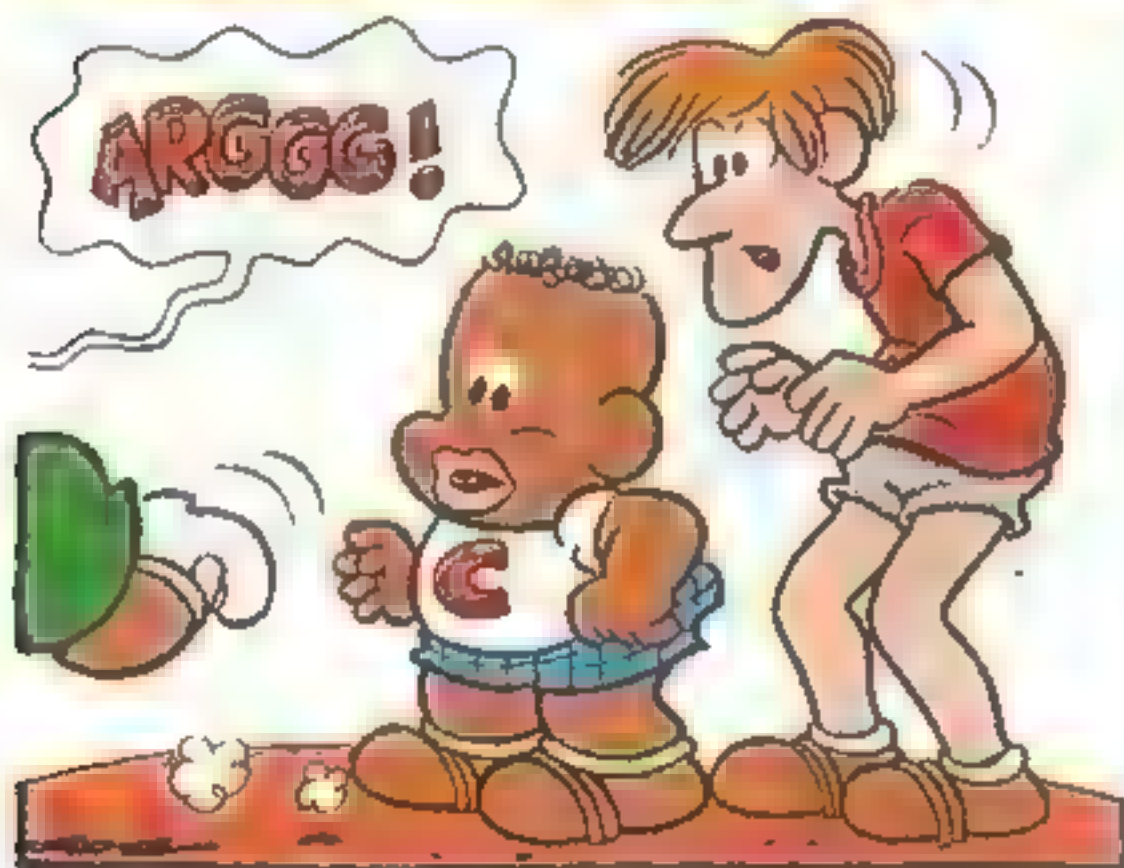
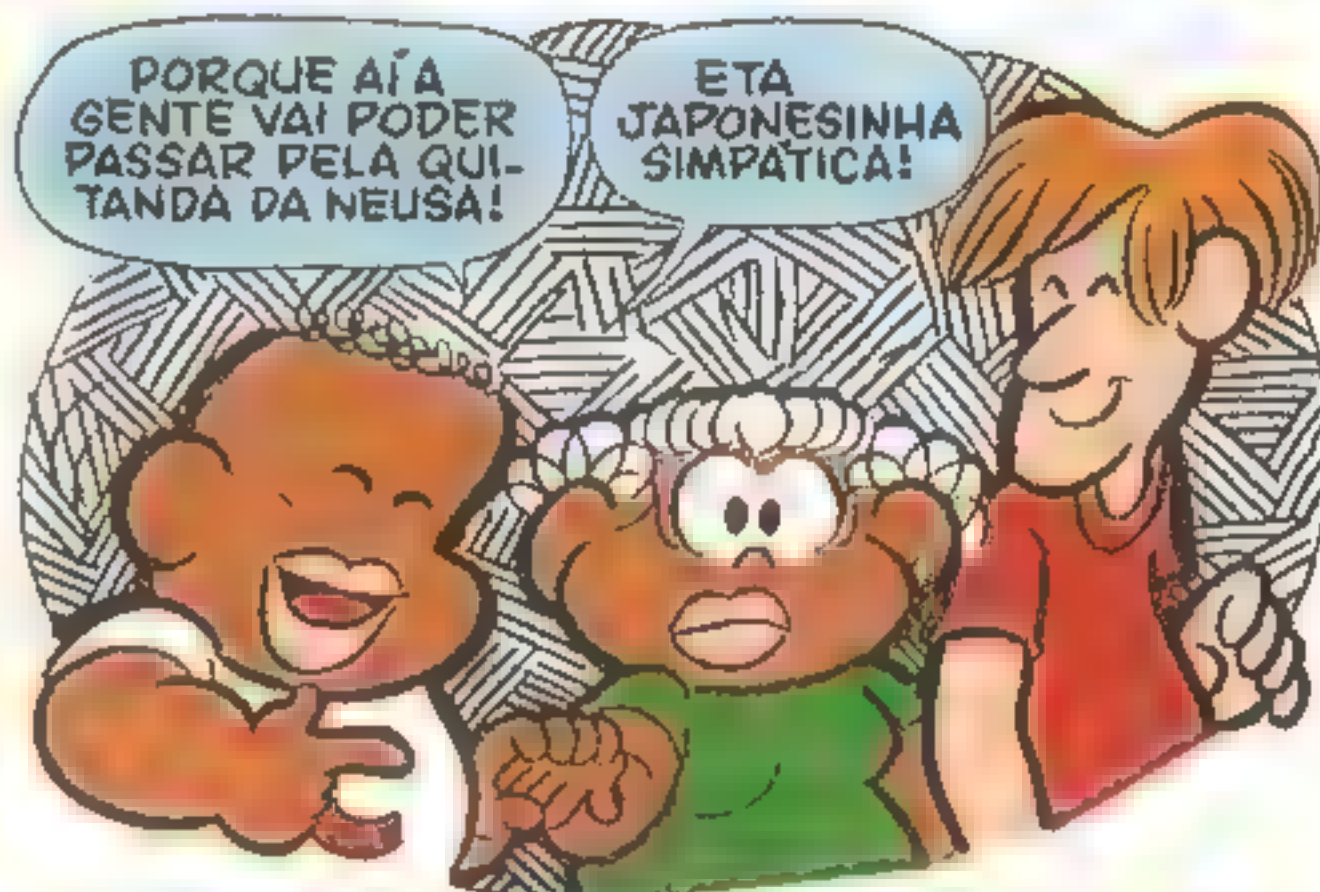


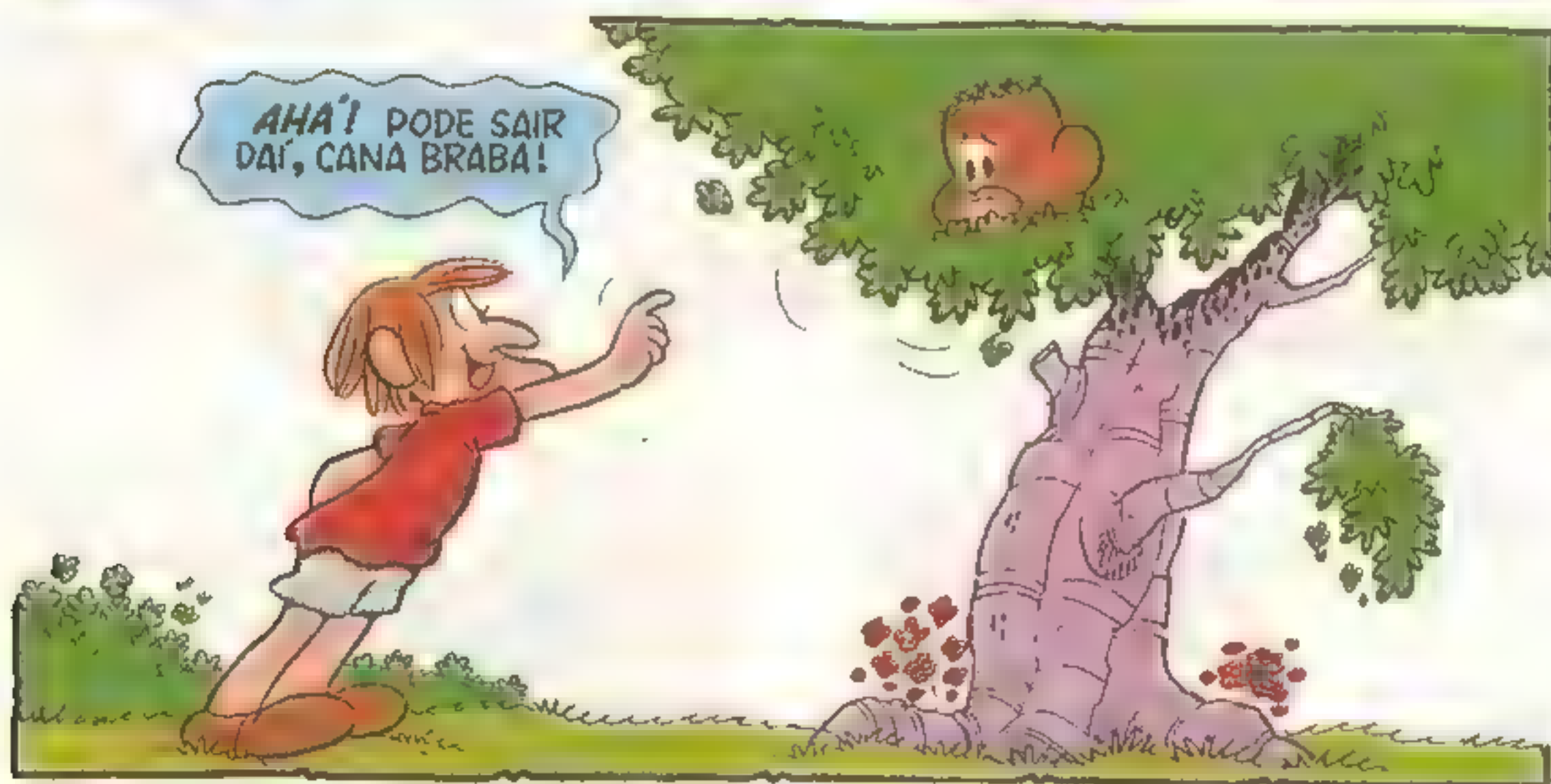
FIM



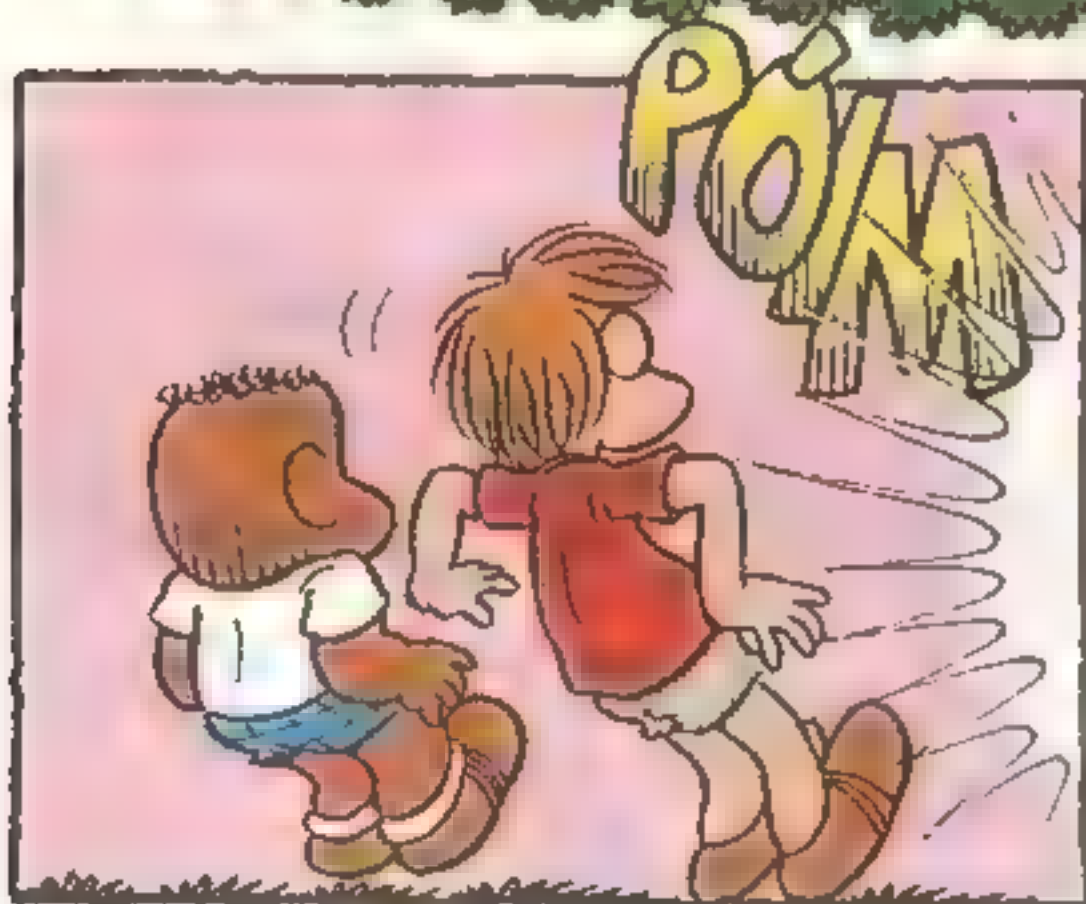


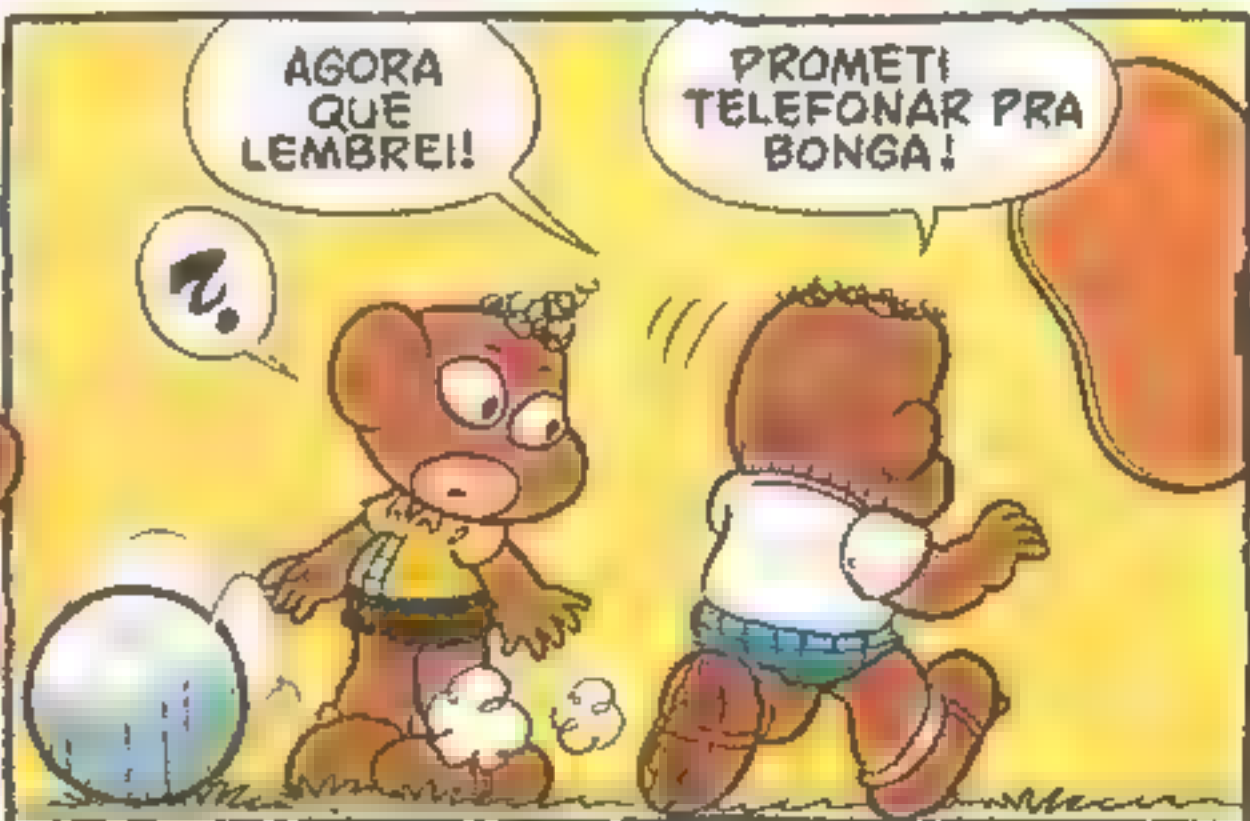


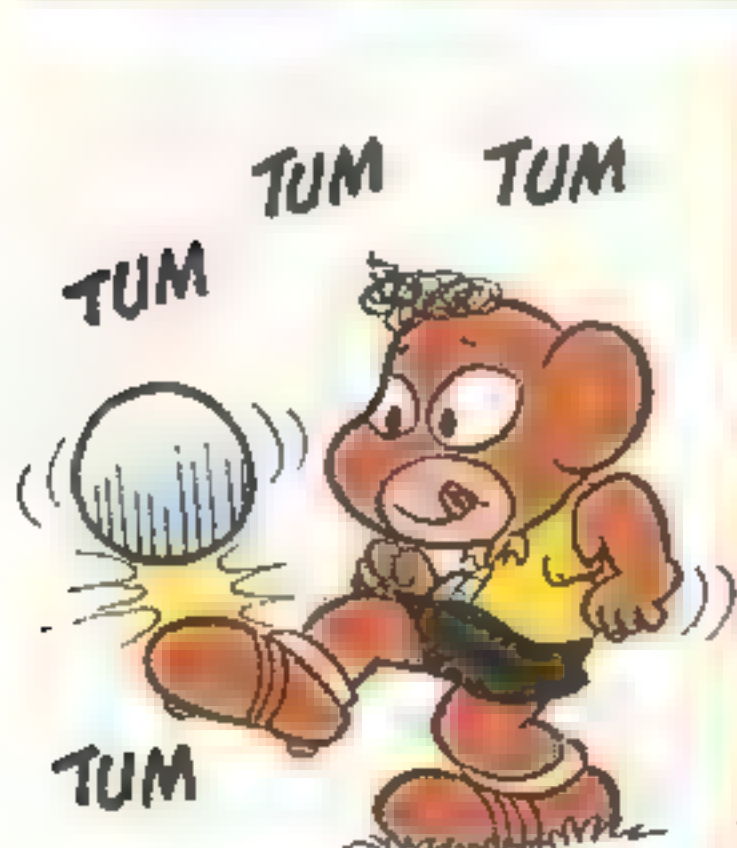
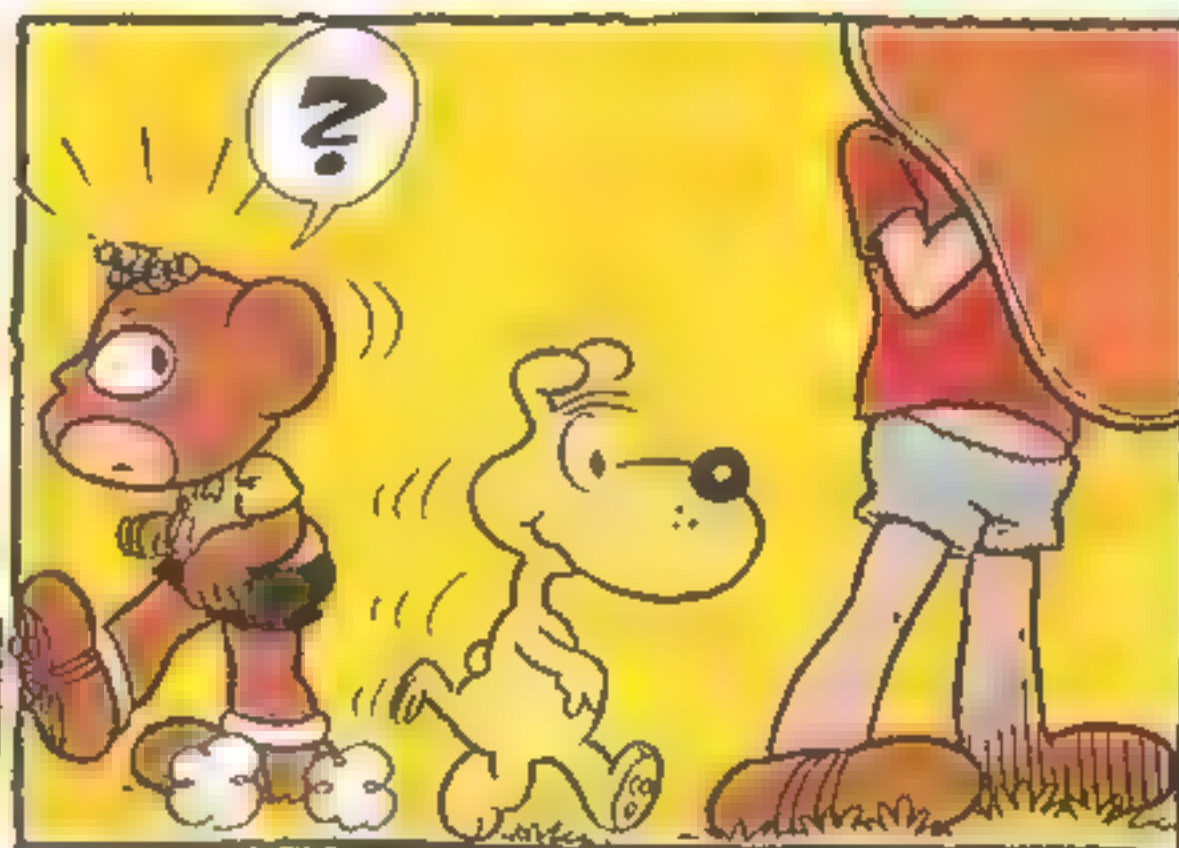


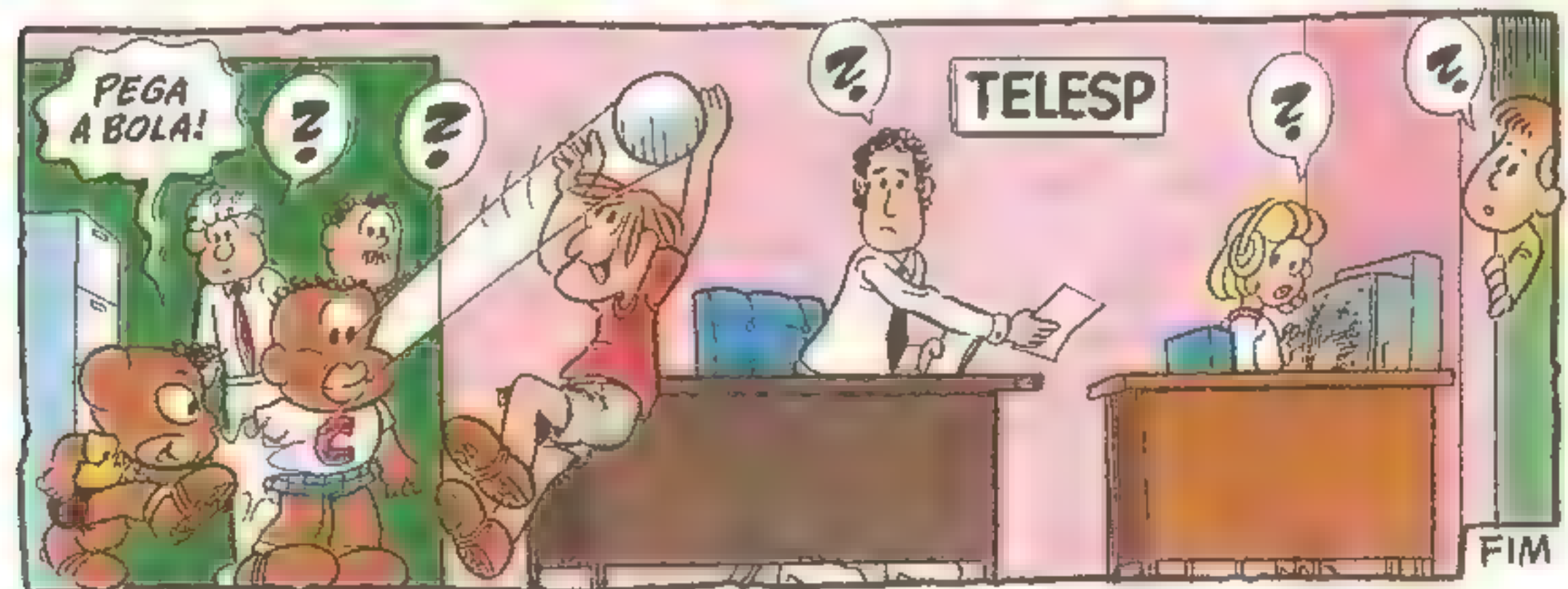
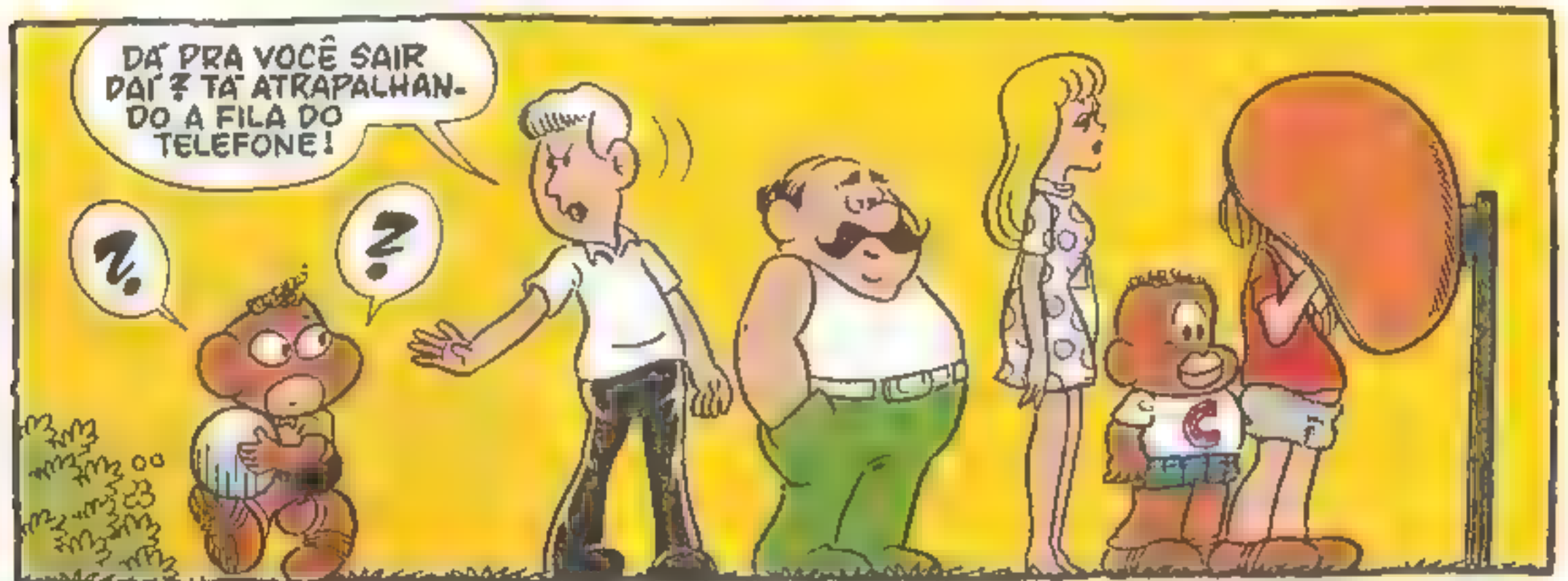












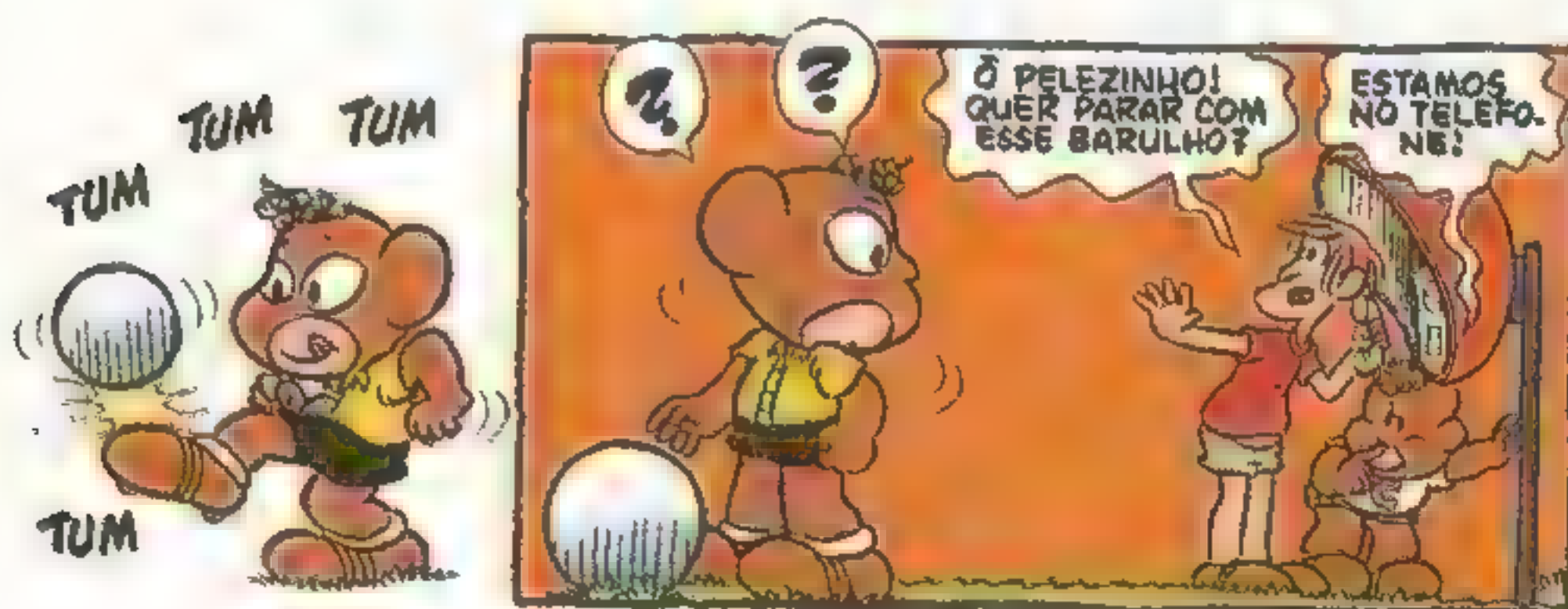
Arquivos

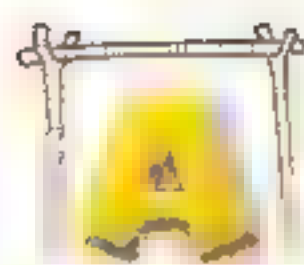
texto: Sidney Gusman

Em *Todo Meu Charme*, Neusinha, recém-chegada à turma, continua a encantar o Pelezinho e os outros meninos. Acostumada a ser o centro das atenções, a Bonga não gosta nem um pouquinho. Mas, no final, encontra uma boa saída, baseada num antigo ditado popular.

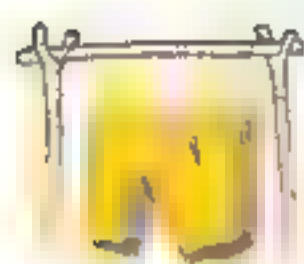


Iha o Telefone! Mostra o que acontece quando um orelhão é instalado no meio do campinho, para desespero do Pelezinho. A história tem duas curiosidades: hoje, Rex não apareceria fazendo xixi no poste, pois alguns países não aceitam publicações com essa cena; e a Telesp, a companhia telefônica do Estado de São Paulo, mencionada no final, não existe mais – hoje o serviço de telefonia é prestado por operadoras do setor privado.

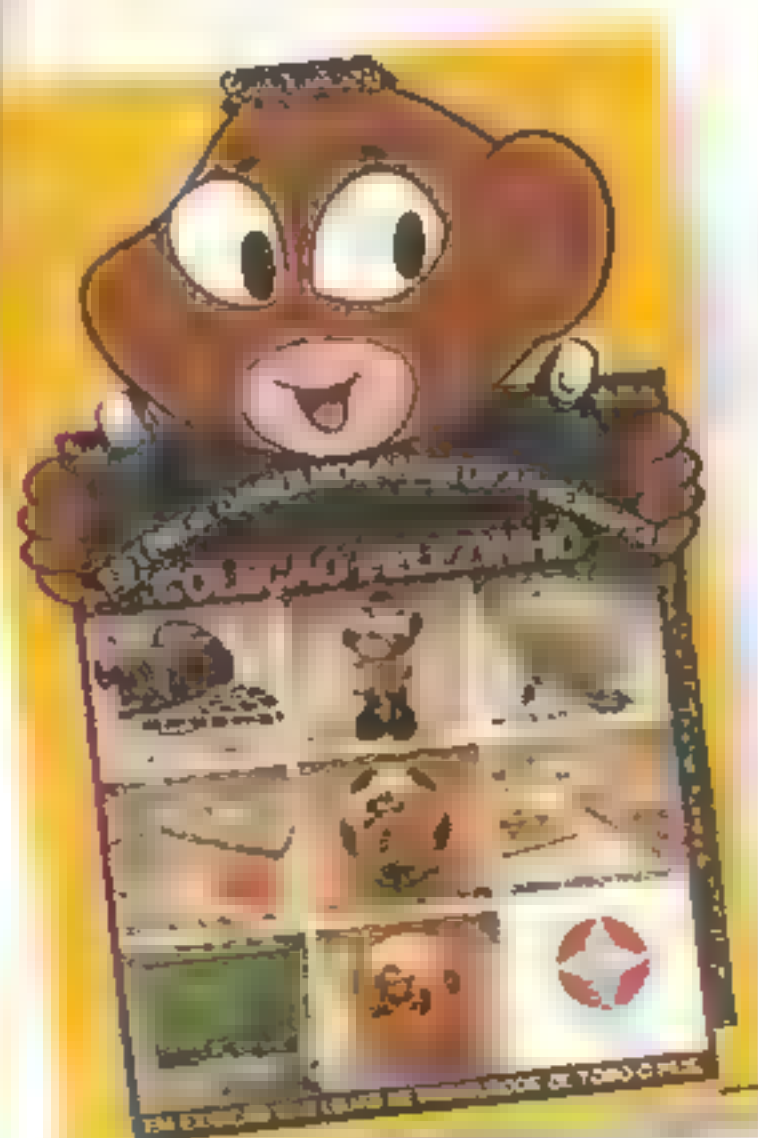




história *Rex, um Herói*, além da arte espetacular (atente para a página em que a água invade o campinho, por exemplo), traz algo pouco comum nas publicações de Mauricio de Sousa: o primeiro quadrinho apresentar a cena final e só depois ser explicado por que aquilo aconteceu.



esta edição, saíram três propagandas ligadas aos personagens de Mauricio de Sousa: da revista *Destaque e Brinque*, da Abril, com uma edição do Pelezinho e outra da Turma da Mônica, e da *Coleção Pelezinho de brinquedos da Estrela*.



MAURICIO

O QUE
SERÁ ISSO?
UMA OBRA
DE ARTE
MODERNA?
UM PORTA-
ESTANDARTE?

— VEJAM A
RESPOSTA EM...

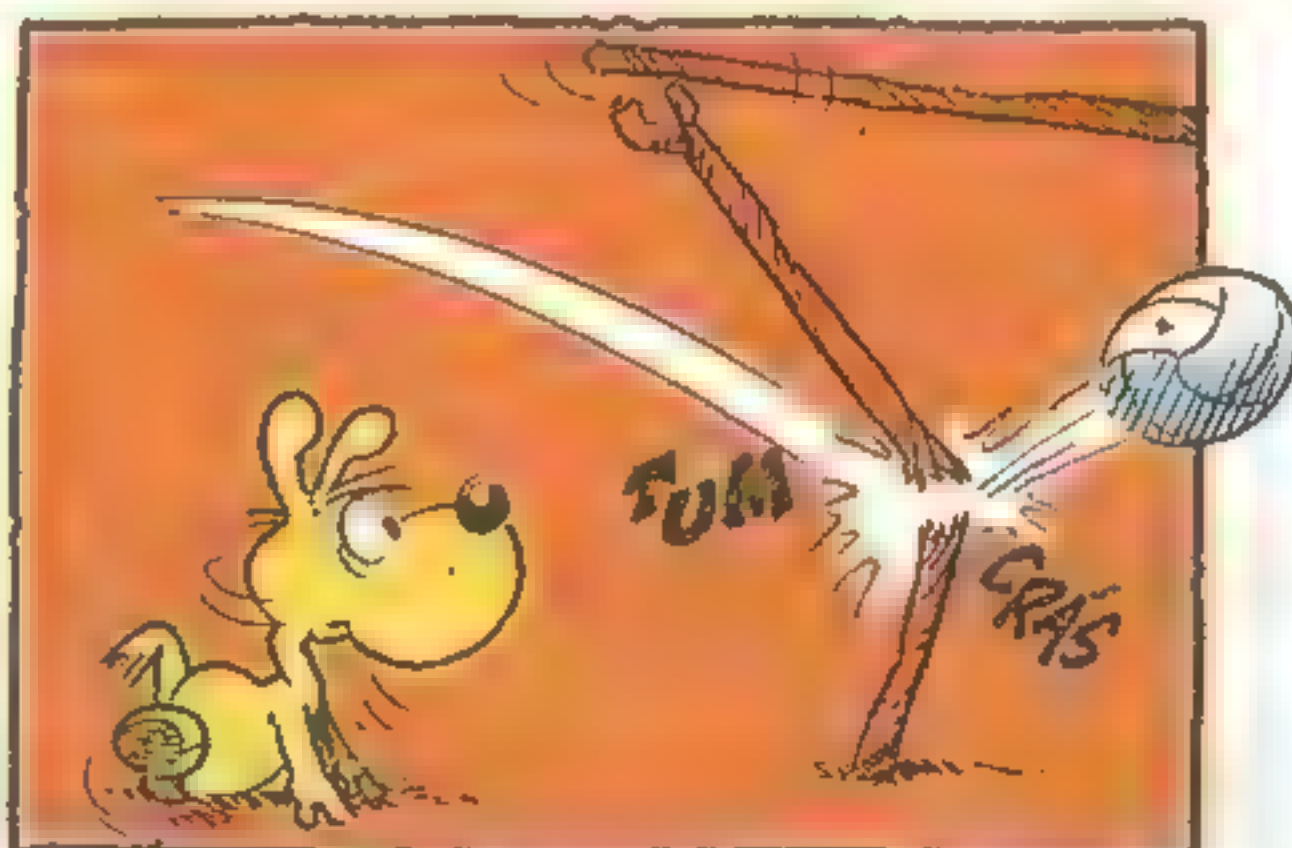
**REX,
UM
HEROI**



TUDO COMEÇOU QUANDO...

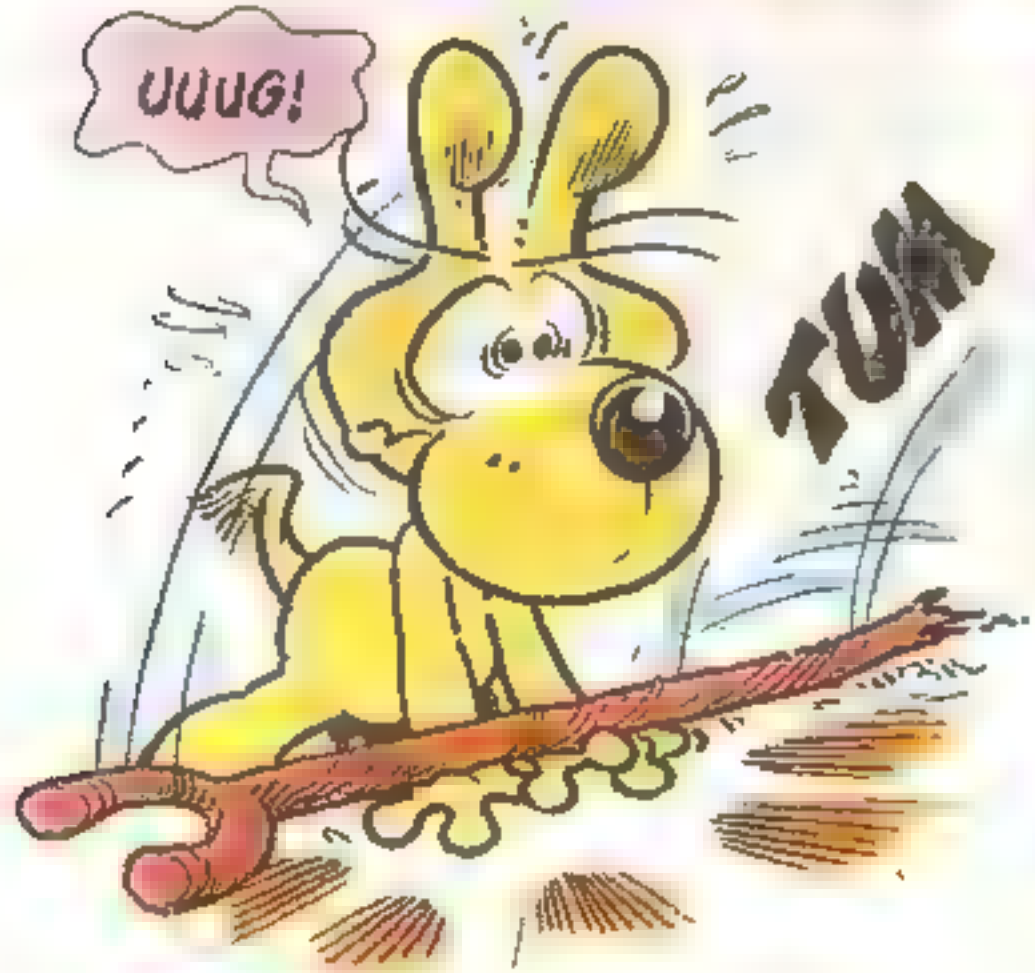
CUIDADO!

HÃ?



UUUG!

TUM

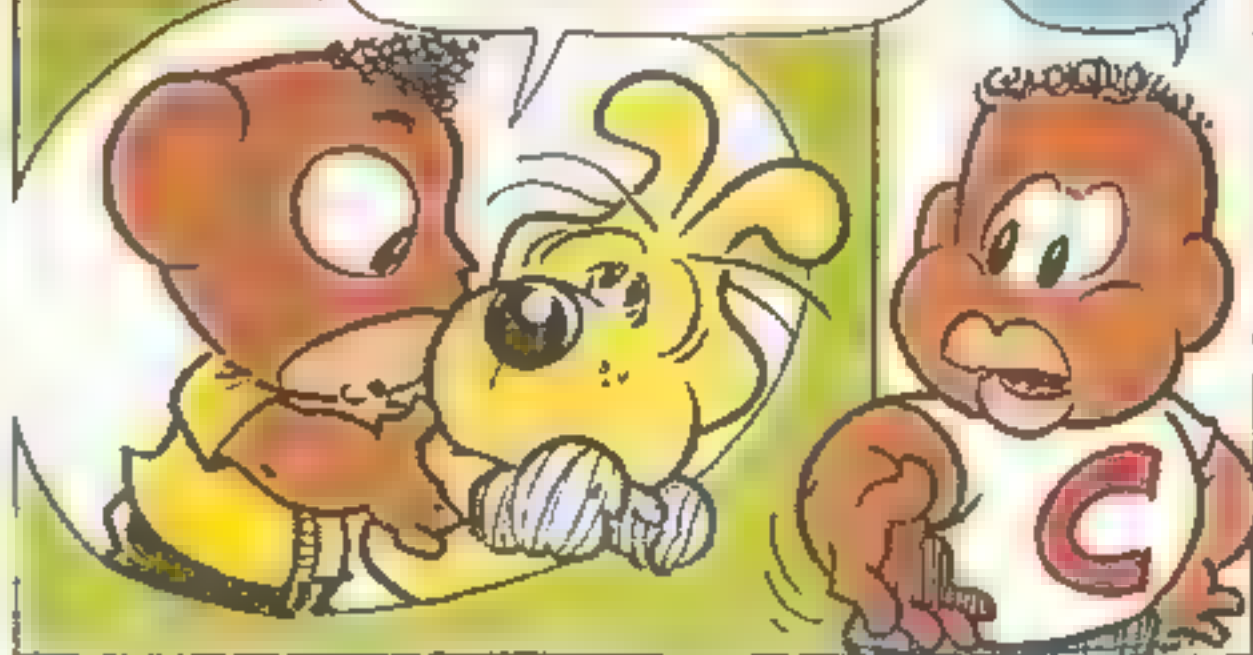


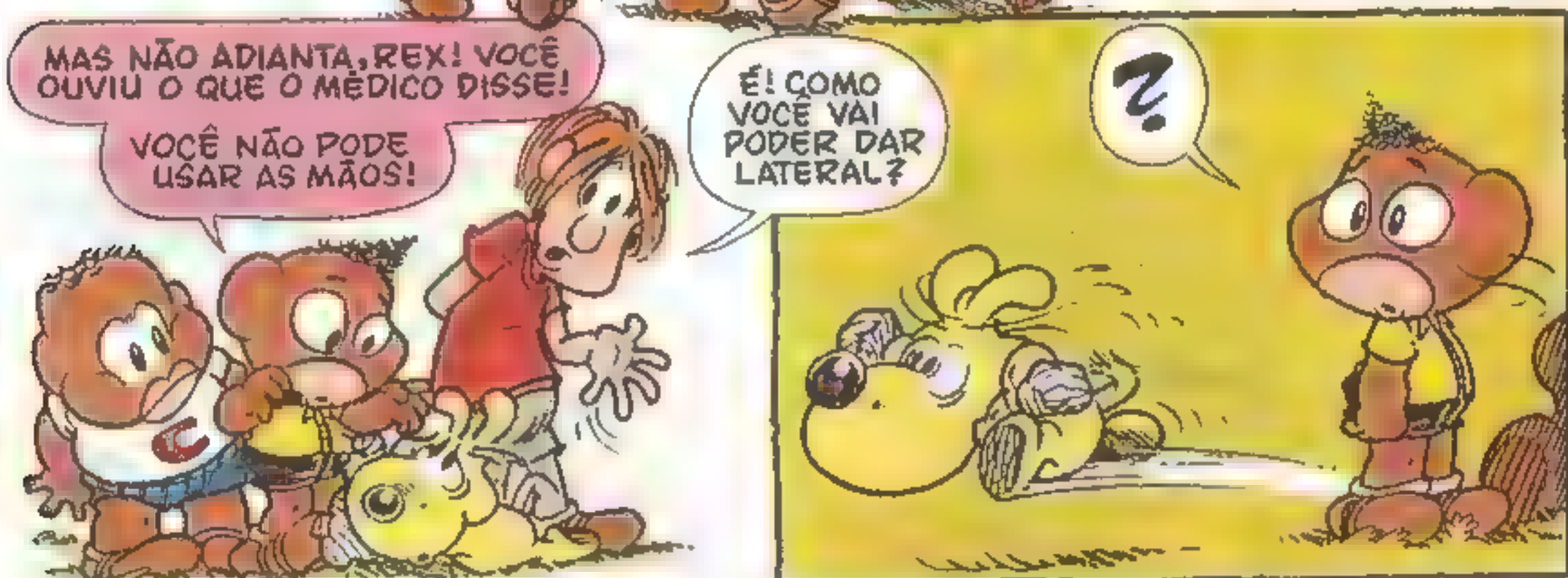
DEPOIS...

TERINÁRIO

PUXA, REX! COMO ISSO
FOI ACONTECER? BEM
NAS SUAS PATINHAS!

É!
JUSTO
AGORA!





DUDÃO!

COITADINHO! ENTÃO É VERDADE! VOCÊ MACHUCOU A PATINHA!

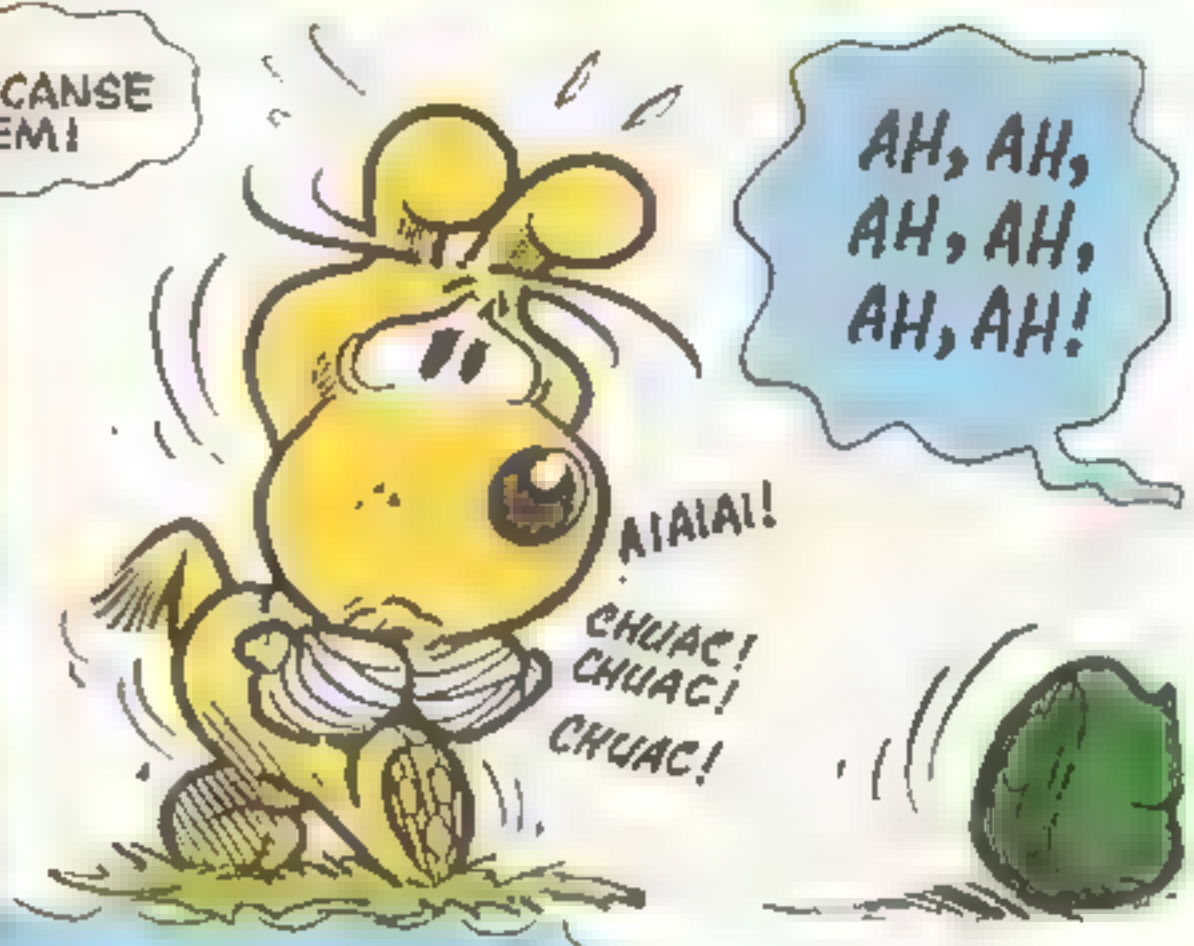


TADINHA DELA! MAS NÃO SE PREOCUPE! ELA VAI SARAR!



MAS ATÉ LÁ ELES IRÃO VER QUE O MEU FUTEBOL É MUITO MELHOR DO QUE O SEU! EH, EH!

DESCANSE BEM!



AH, AH, AH, AH, AH!

AIAIAI!
CHUAC!
CHUAC!
CHUAC!

DEPOIS, NO JOGO...

E ENTRAM EM CAMPO OS TIMES!



HURRA!

VIVA!

REX!

HURRA! VIVA!



JÁ FALEI! QUE VOCÊ NÃO VAI PODER JOGAR!

FICA AÍ!



BOOM
OUVIU O QUE ELE DISSE?

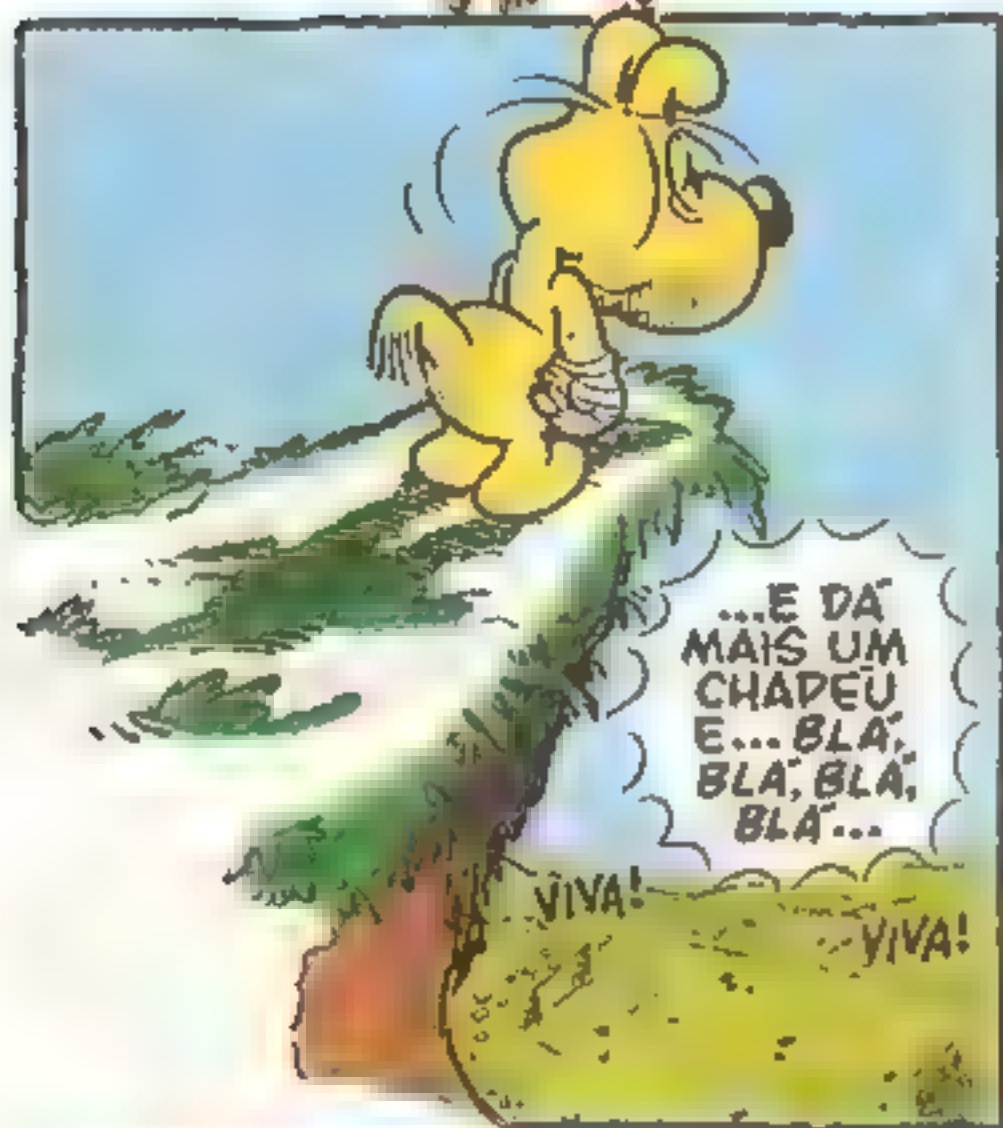
AH, AH, AH!

VAI COMEÇAR
O JOGO!
COMEÇOU!

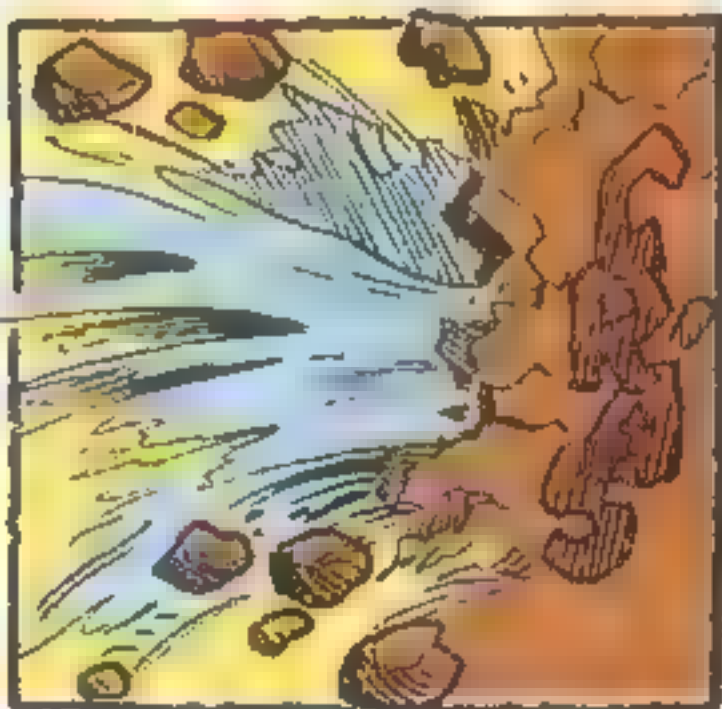
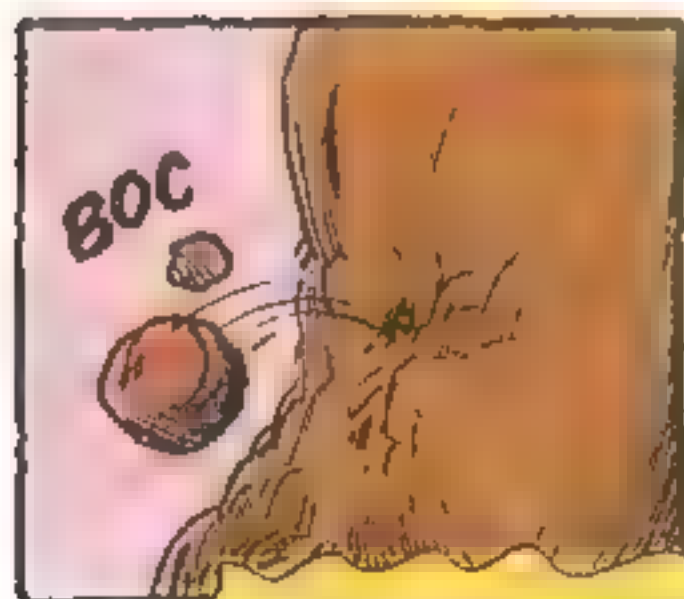
PRR!!!

ATENÇÃO!
PASSA A BOLA
PELEZINHO...

...DA UM
CHAPÉU...
BLA, BLA,
BLA...

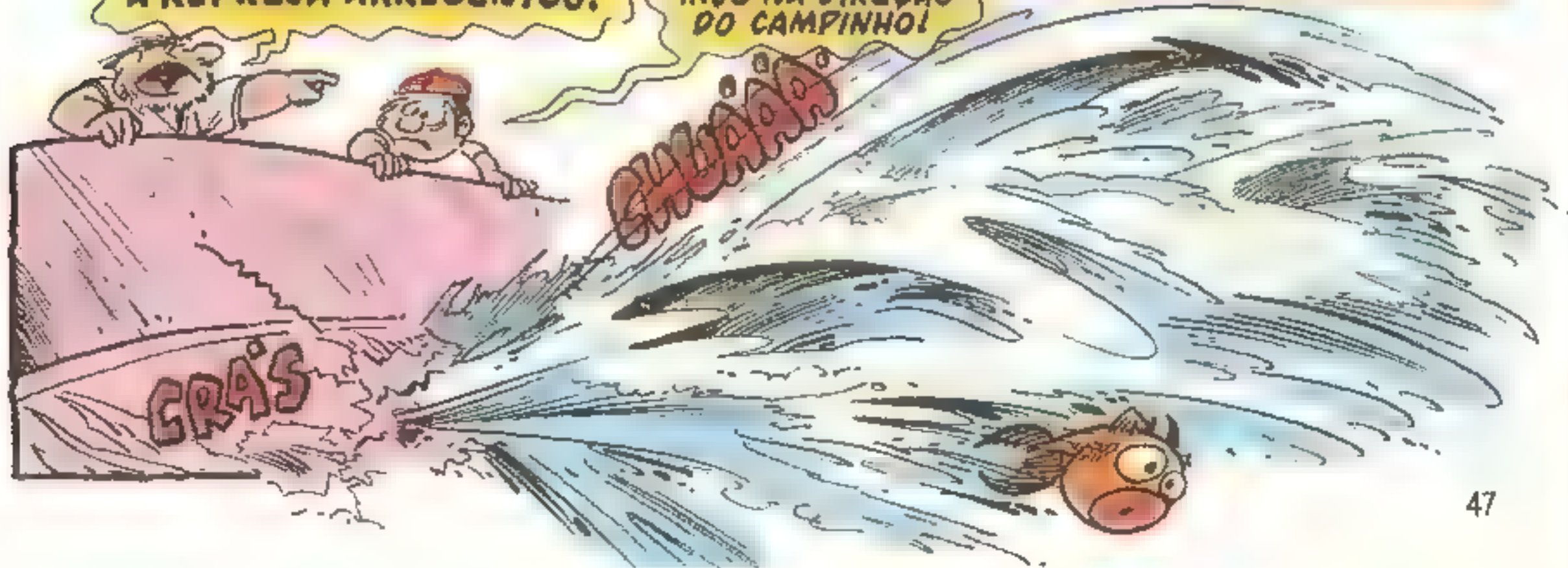


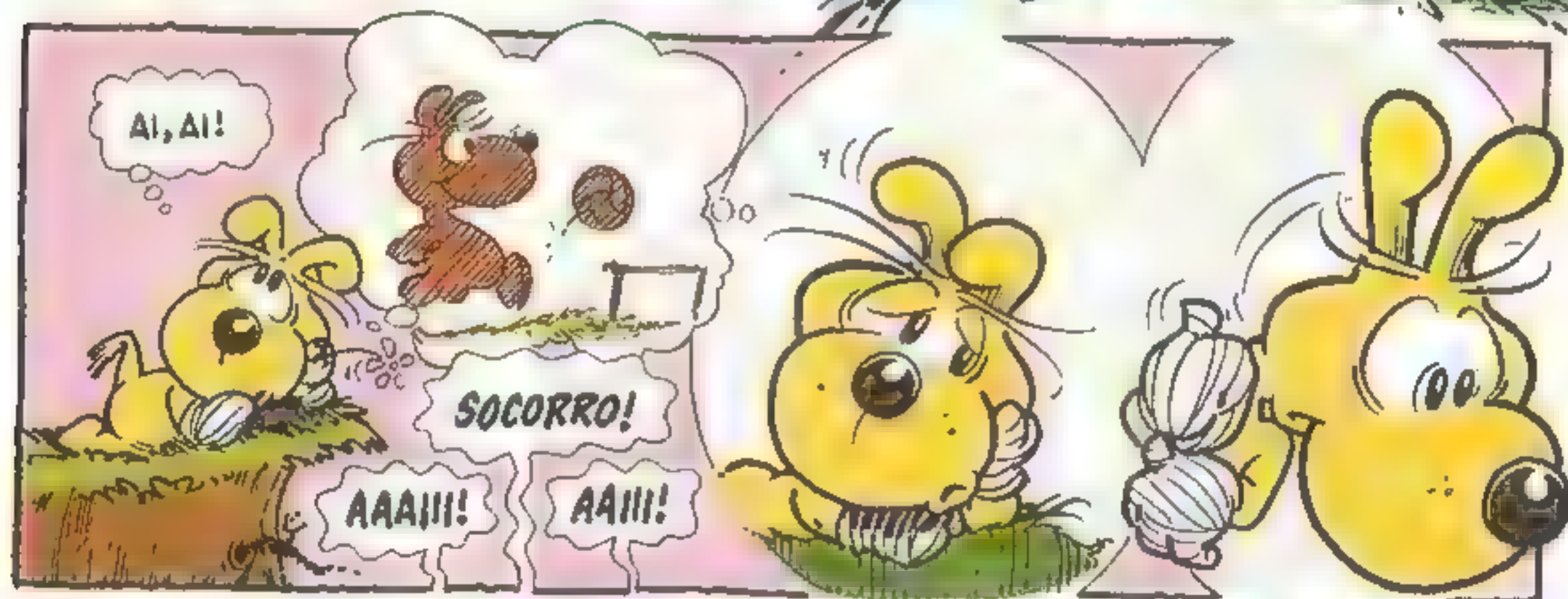
ENQUANTO ISSO, NUMA
REPRESA PRÓXIMA, UMA
PEDRINHA SE SOLTA...

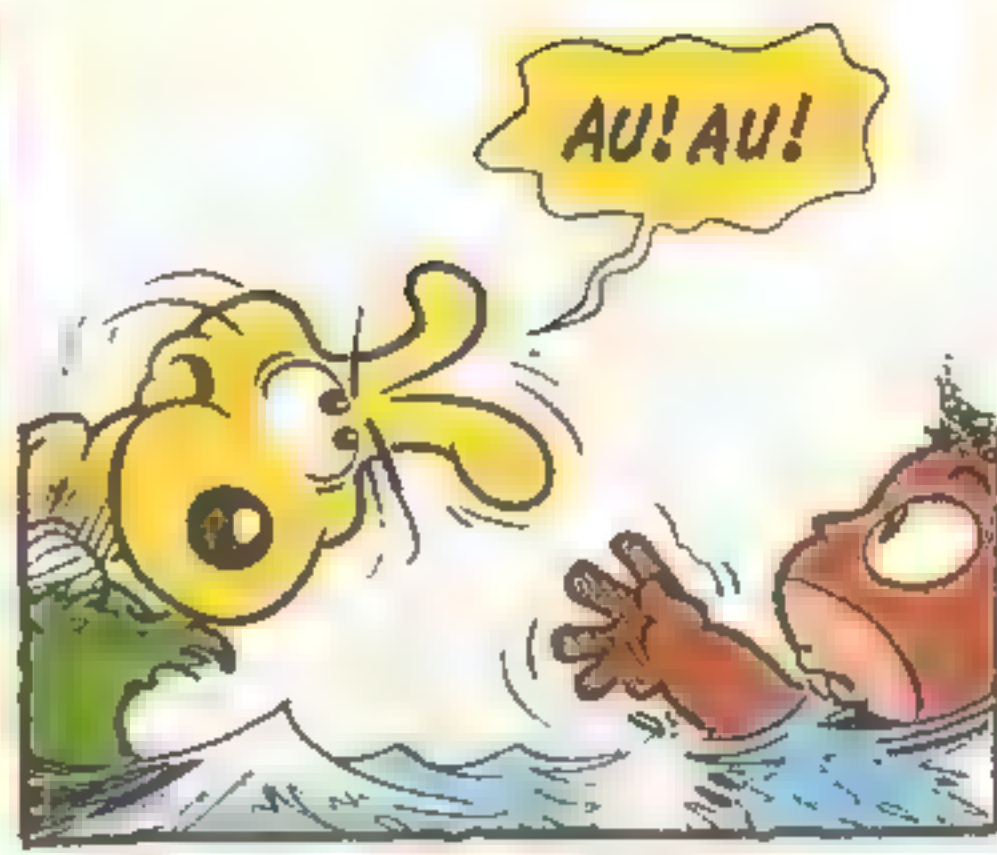


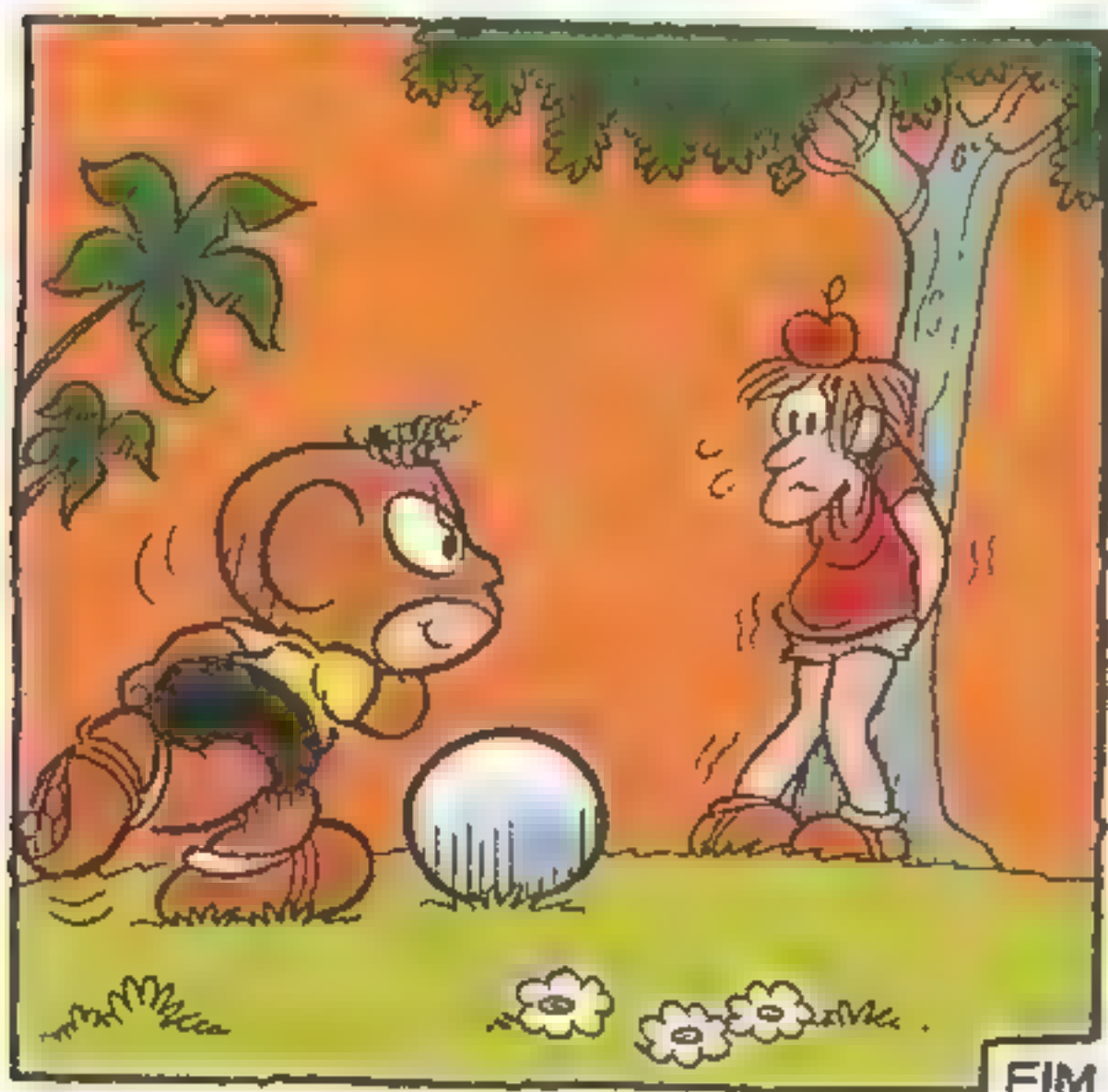
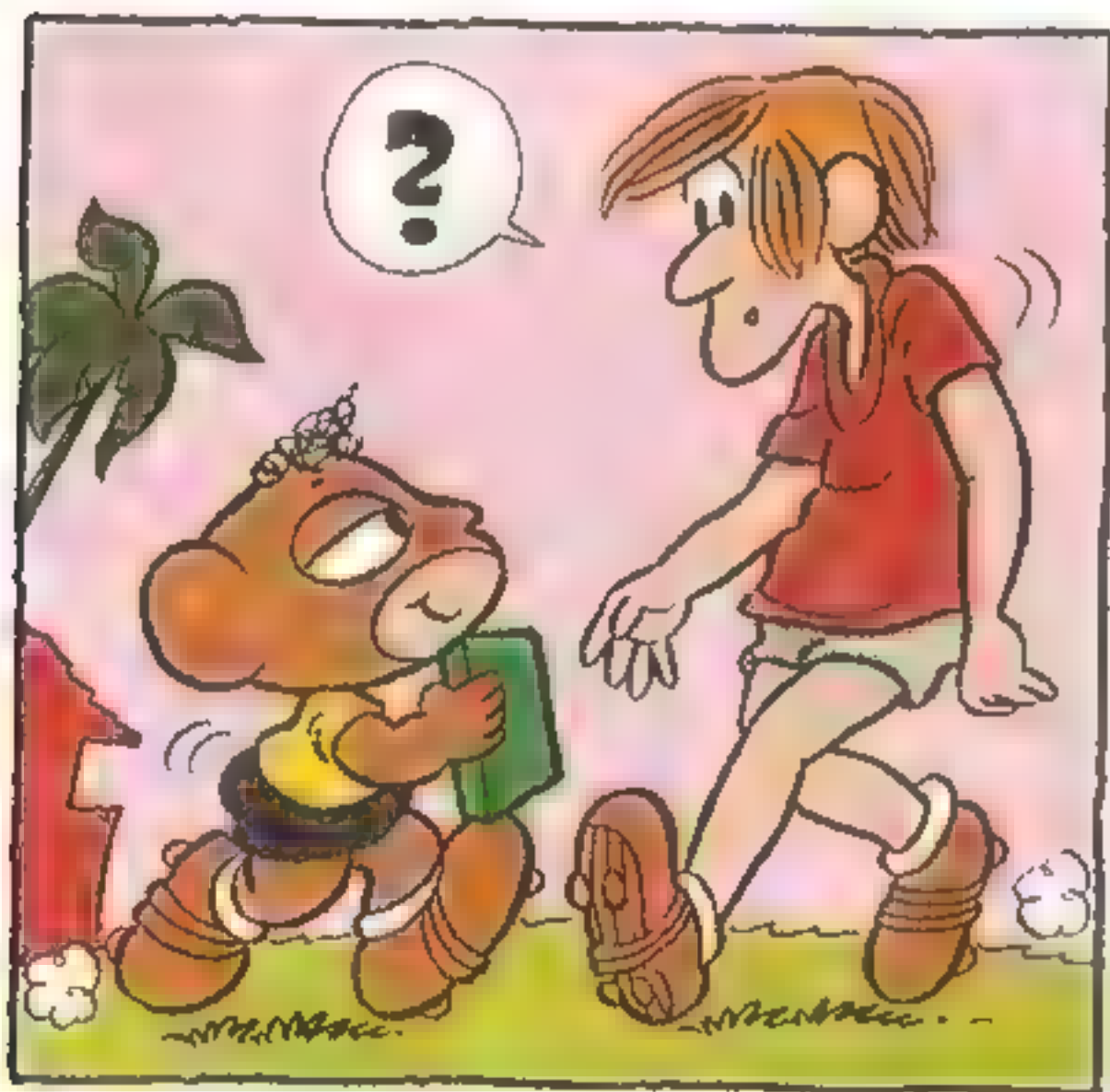
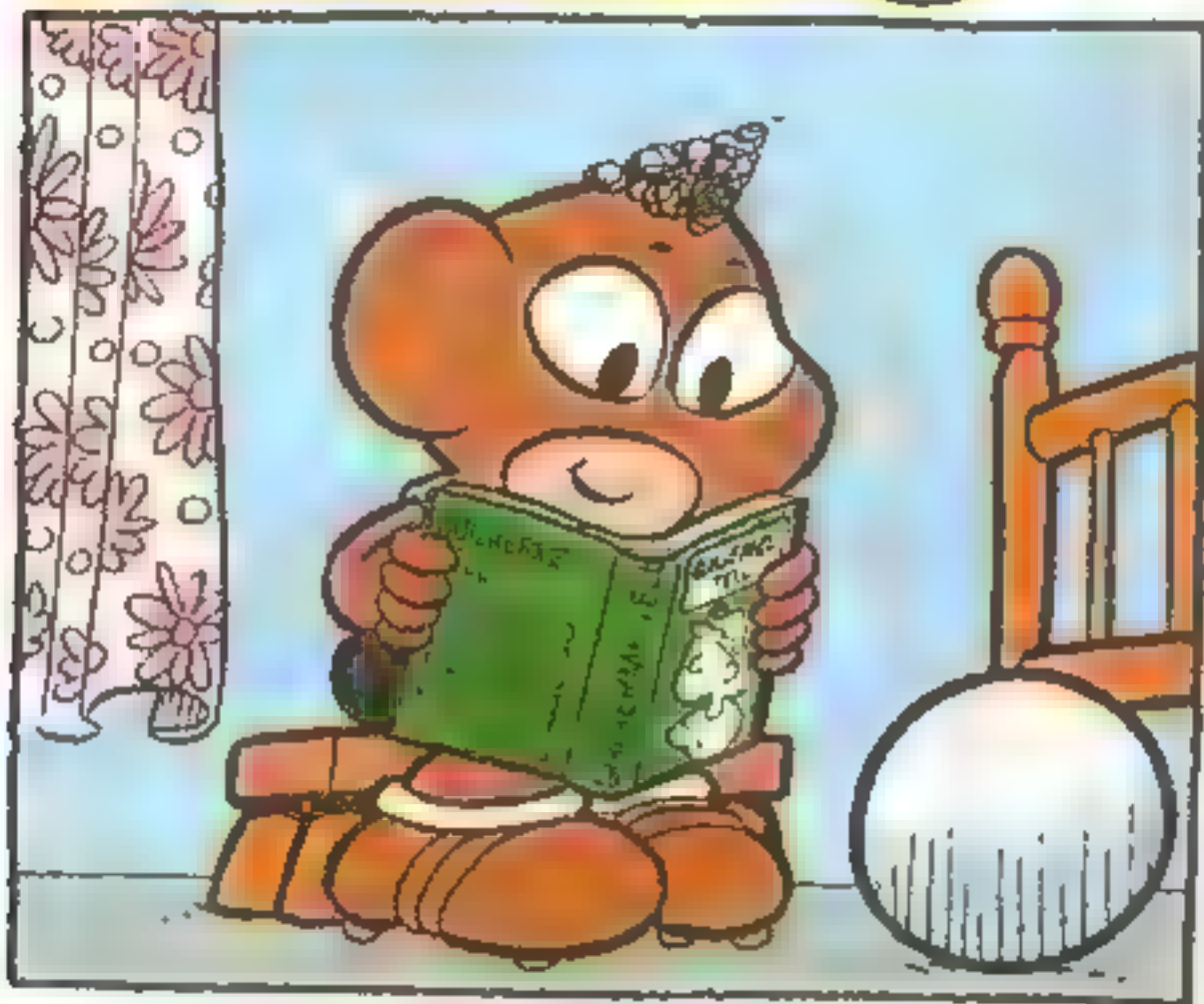
SALVE-SE QUEM PUDE!
A REPRESA ARREBENTOU!

E A ÁGUA ESTÁ
INDO NA DIREÇÃO
DO CAMPINHO!









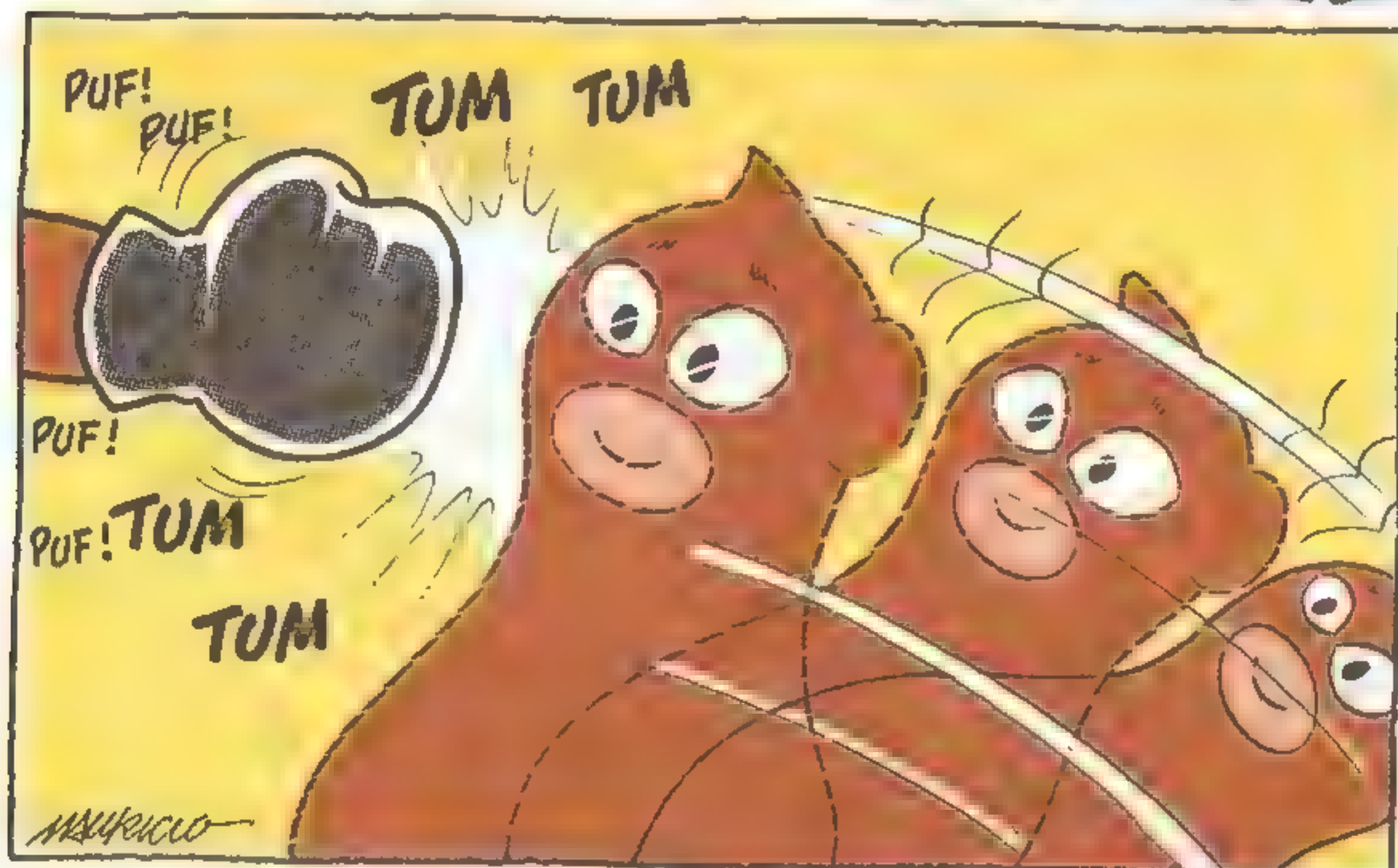
Polezinho



MAURICIO

Pelezinho
em

JÃO BALÃO VOLTA A ATACAR



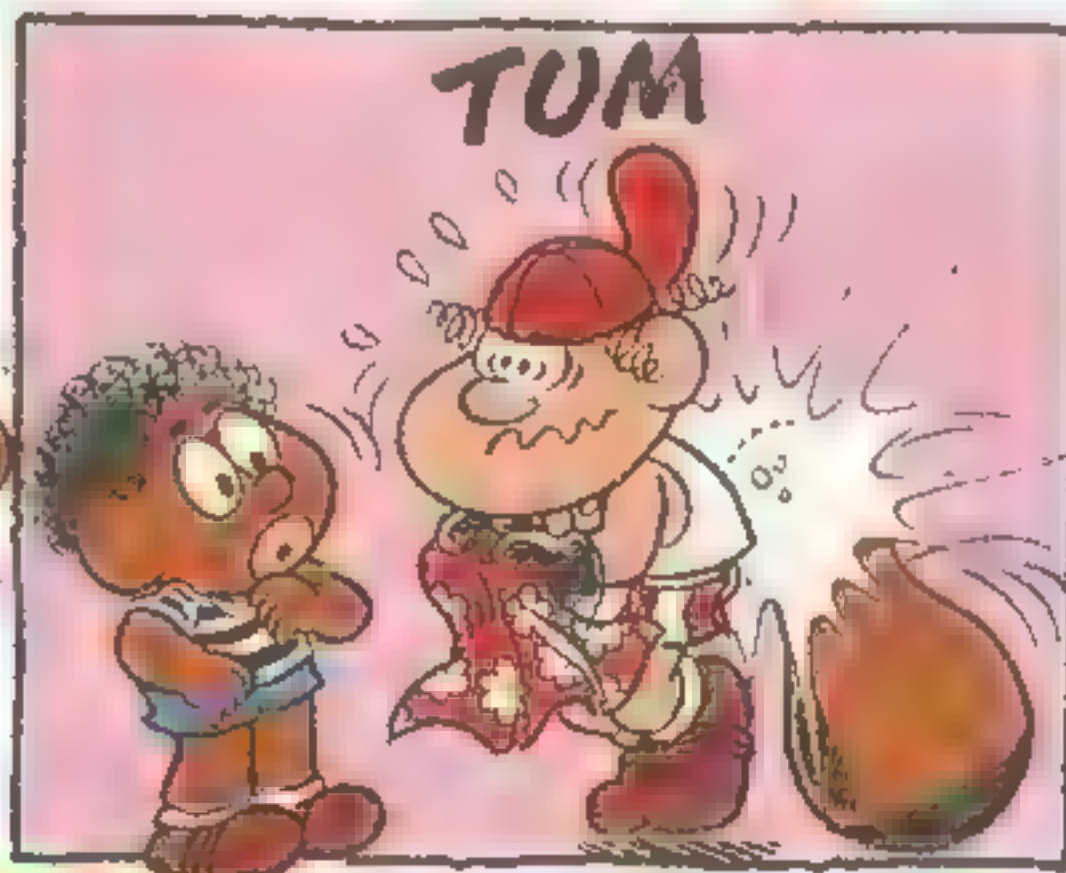
PRONTO, ZÊ! PODE TRAZER A TOALHA!
JÁ TERMINEI MEU EXERCÍCIO DE HOJE!

TA' AQUI,
JÃO BALÃO, E...

PUF!

PUF!

PUF!
PUF!



GRRRR! VOCÊ OUSOU ME
BATER, PELEZINHO? GRRR!

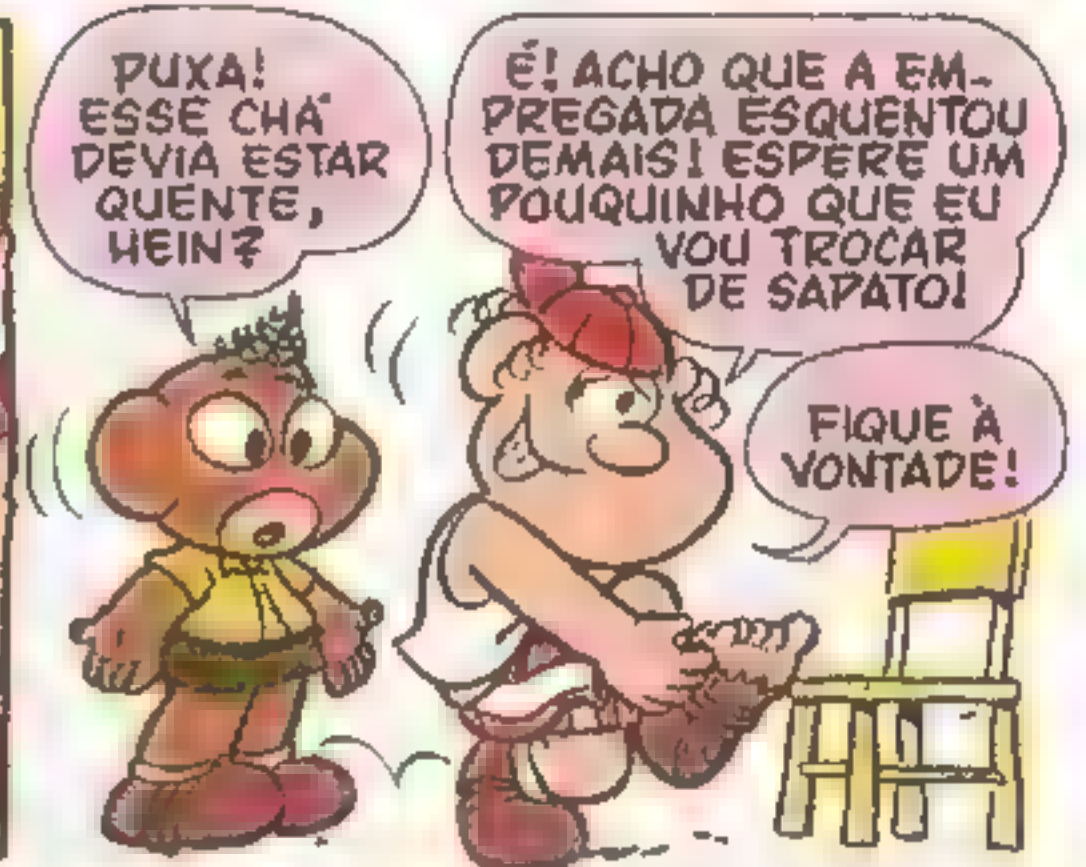
CALMA, JÃO!
CALMA! É SO UM
JOÃO BOBO PIN-
TADO DE
PELEZINHO!

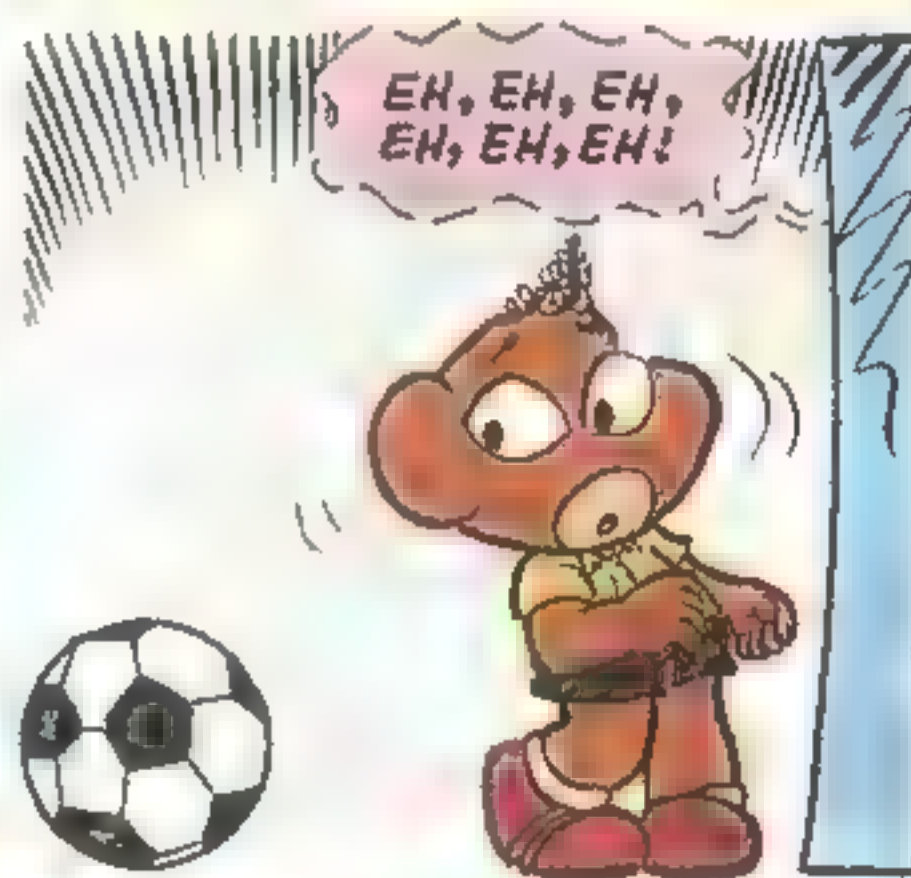
TOME ISTO!
E MAIS ISTO!
E MAIS ESTA
DENTADA...

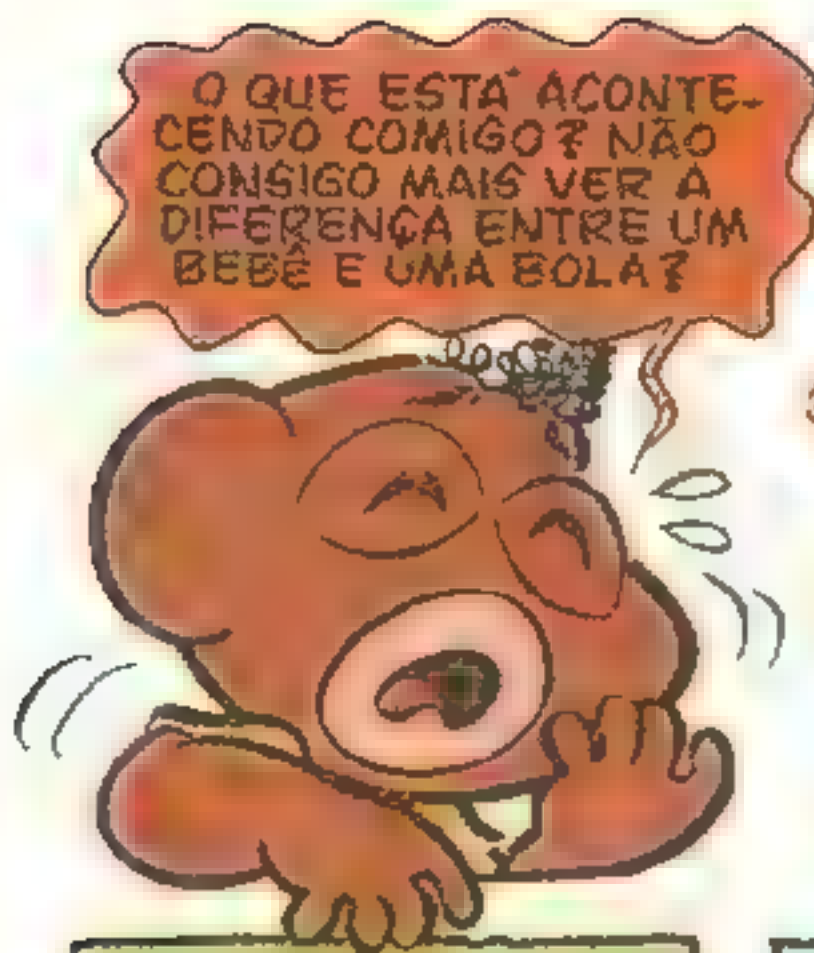
XIII!





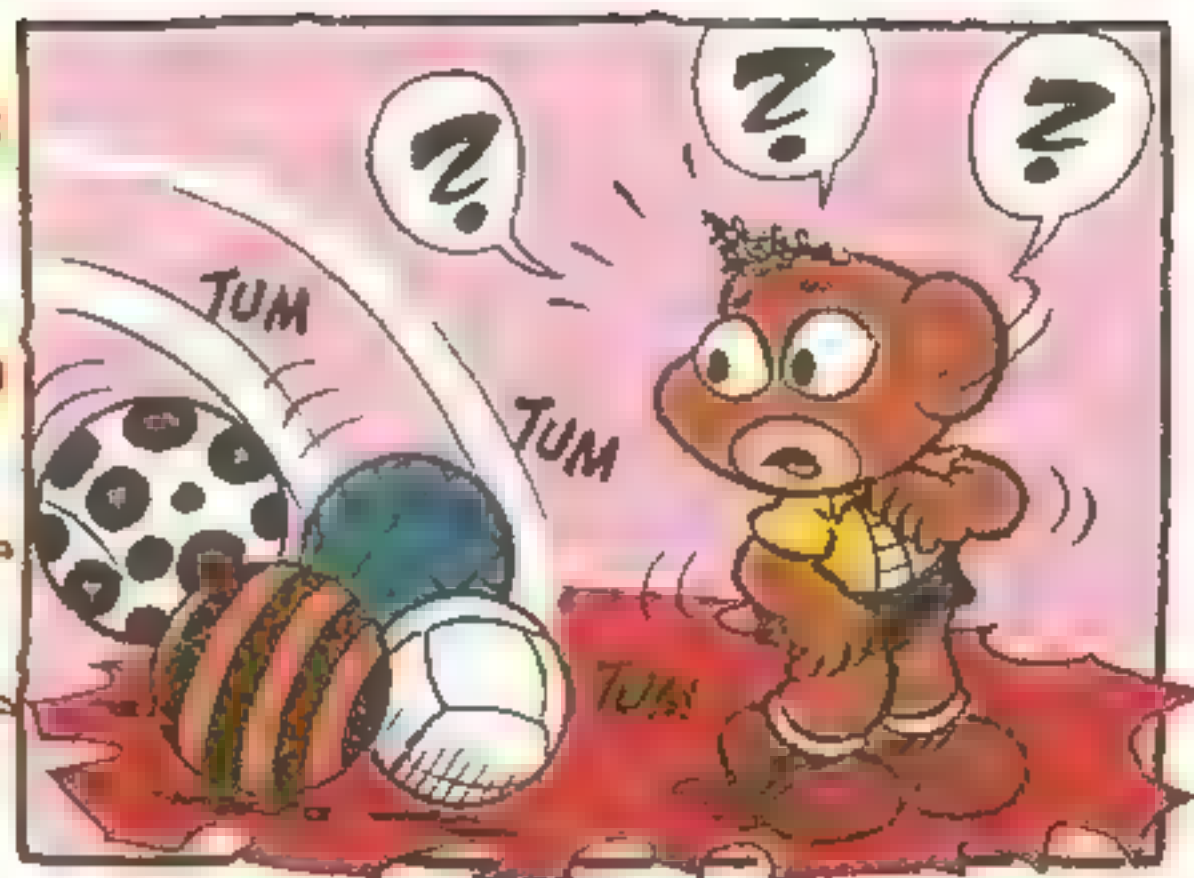






O QUE ESTÁ ACONTECENDO COMIGO? NÃO CONSIGO MAIS VER A DIFERENÇA ENTRE UM BEBÊ E UMA BOLA?

JA' ESTÁ QUASE NO PAPO!
EH, EH,
EH, EH, EH,
EH, EH!
TÊIM



?

?

?

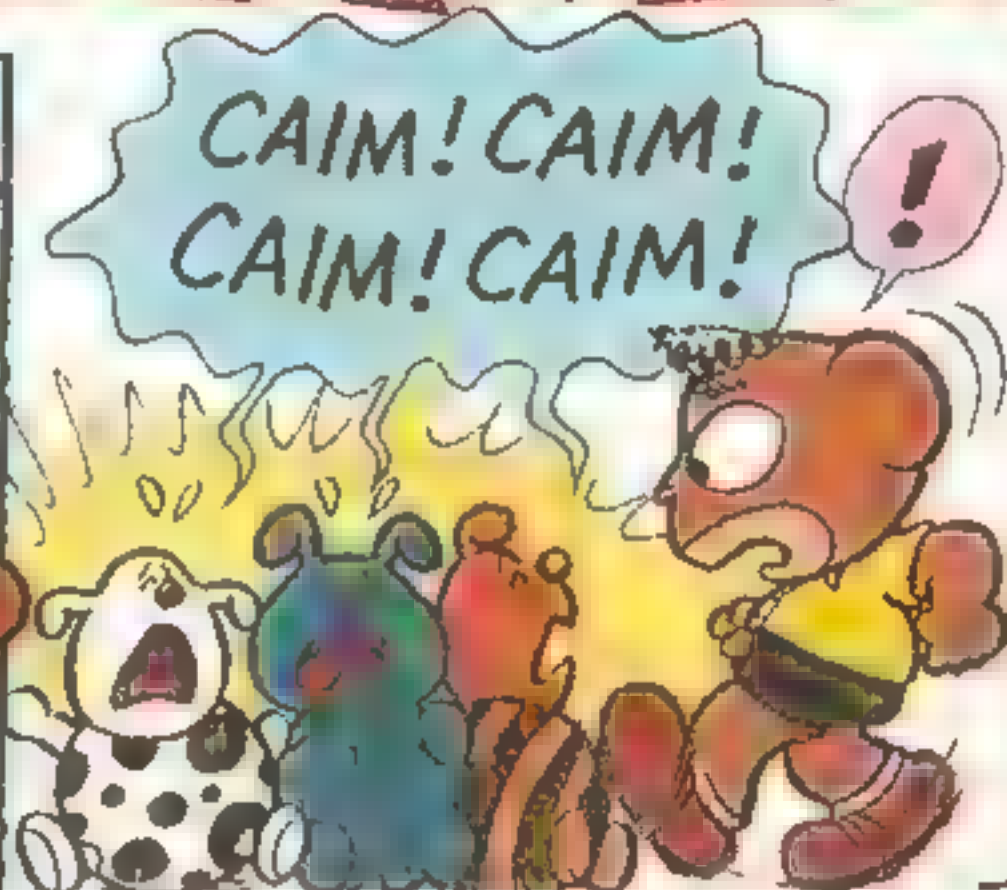
TUM

TUM

TUM



AH! AGORA SÃO BOLAS! TENHO CERTEZA...



CAIM! CAIM!
CAIM! CAIM!



ERAM CA-CHORRINHOS! ERAM CA-CHORRINHOS!

E EU IA CHUTAR CACHORRINHOS! SOU UM LOUCO! SOU UM LOUCO!

EH, EH, EH!
AGORA O TESTE FINAL!

VUPT



!

!

OI, PELEZINHO! DESCULPE A DEMORA! MAS OLHA O QUE EU TROUXE PRA GENTE BRINCAR!



NÃO! NÃO! AFASTE ISSO DE MIM! PODE SER UM CACHORRINHO!

EU NÃO CONSIGO MAIS DIFERENCIAR UM CÃO DE UMA BOLA! EU FIQUEI LELE DA CUCA!

PUXA! MESMO?



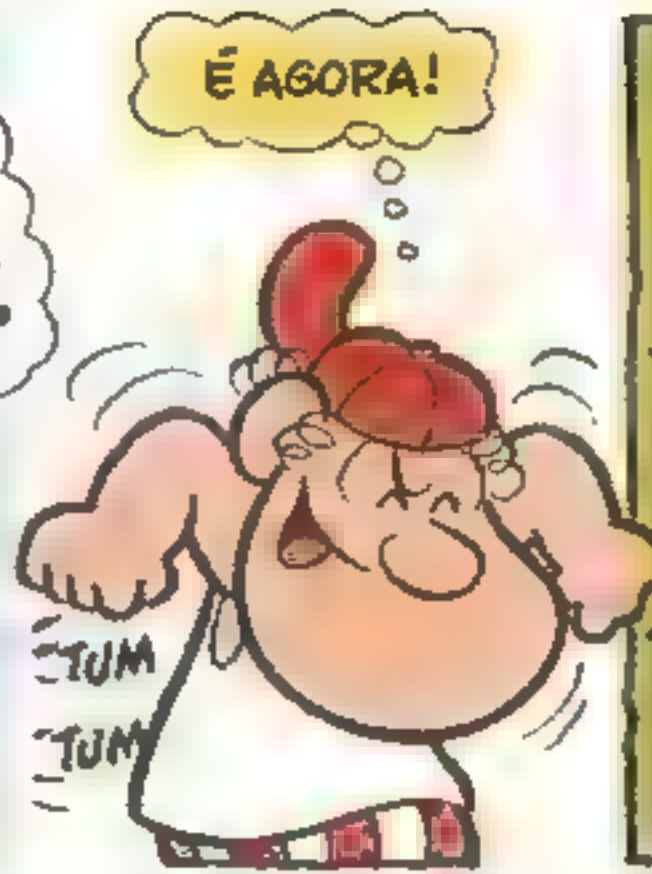
TALVEZ SEJA TUDO IMAGINAÇÃO SUA! TOME! EXPERIMENTE ESSA!

ISSO É UMA BOLA, NÃO É?

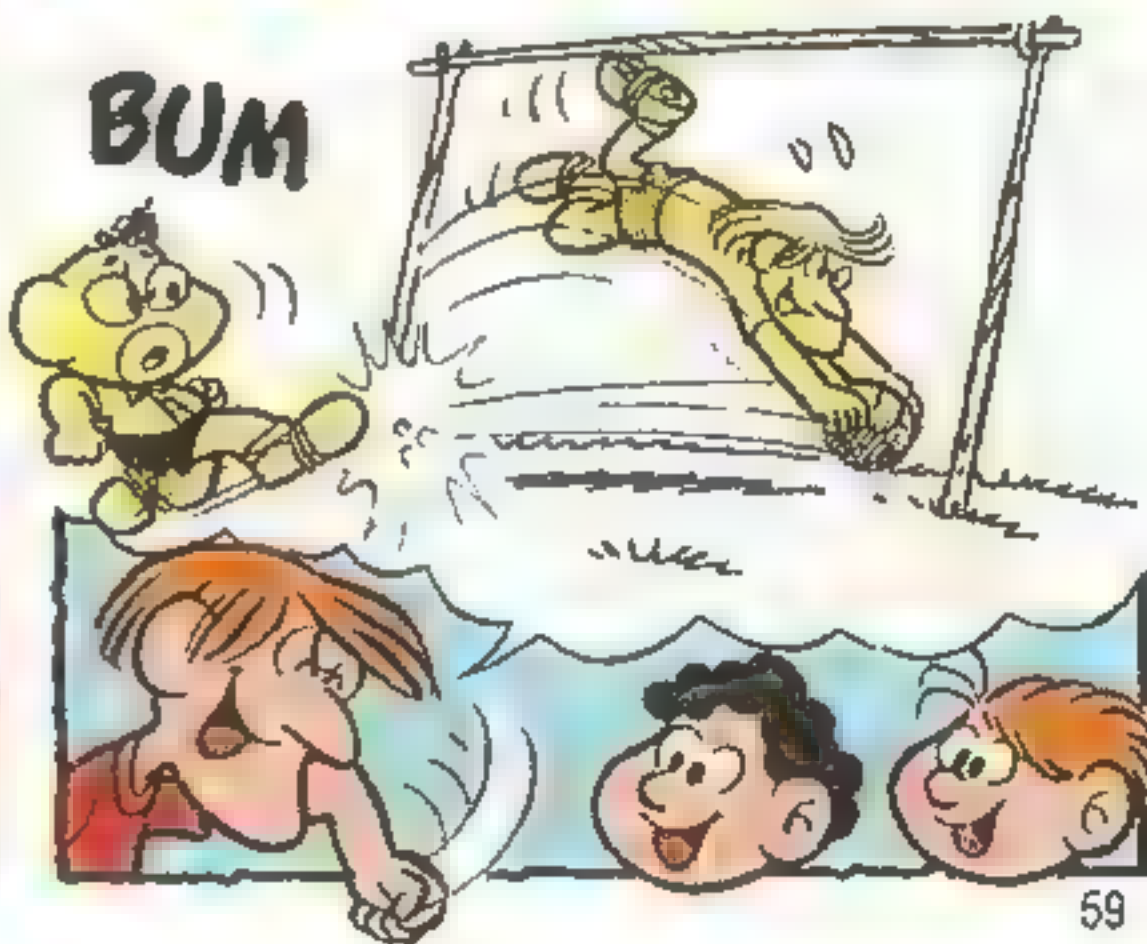
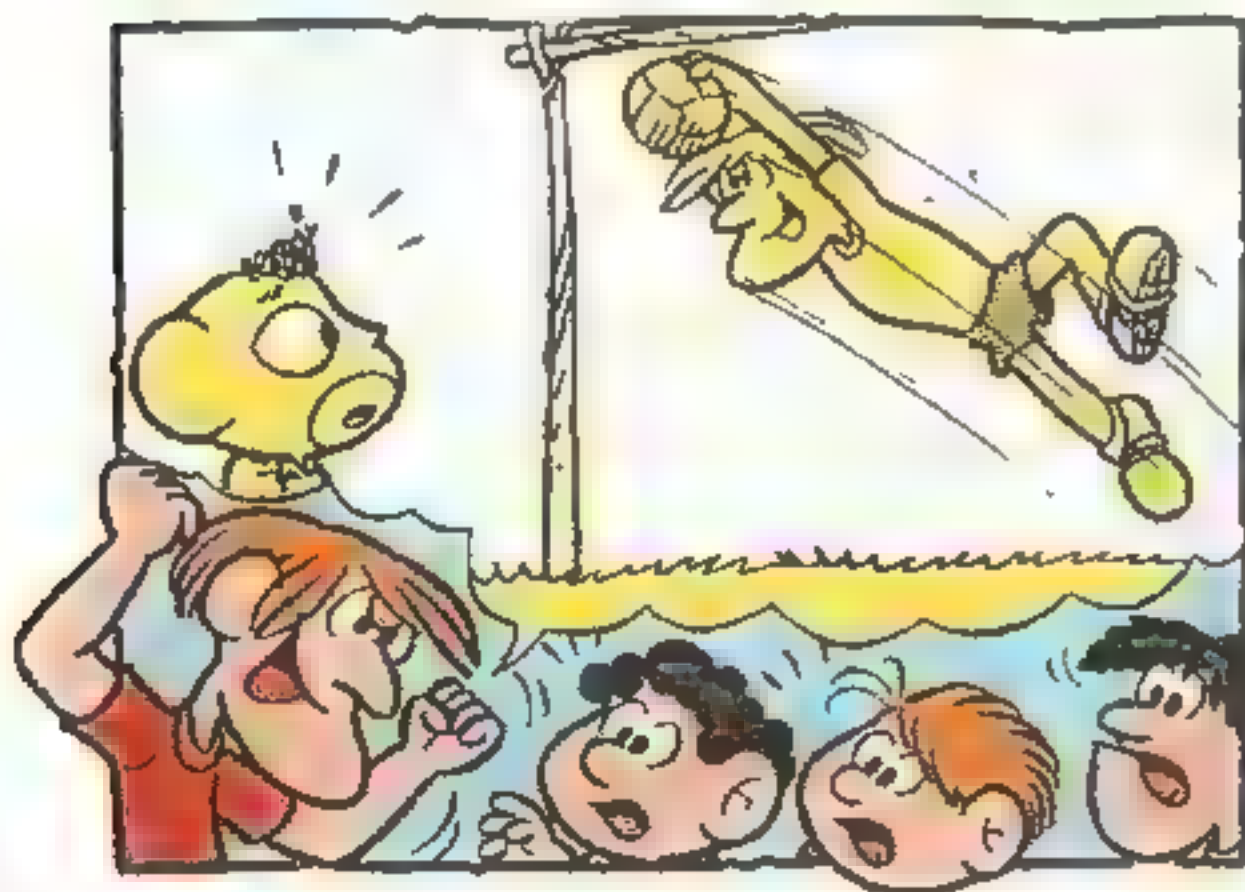
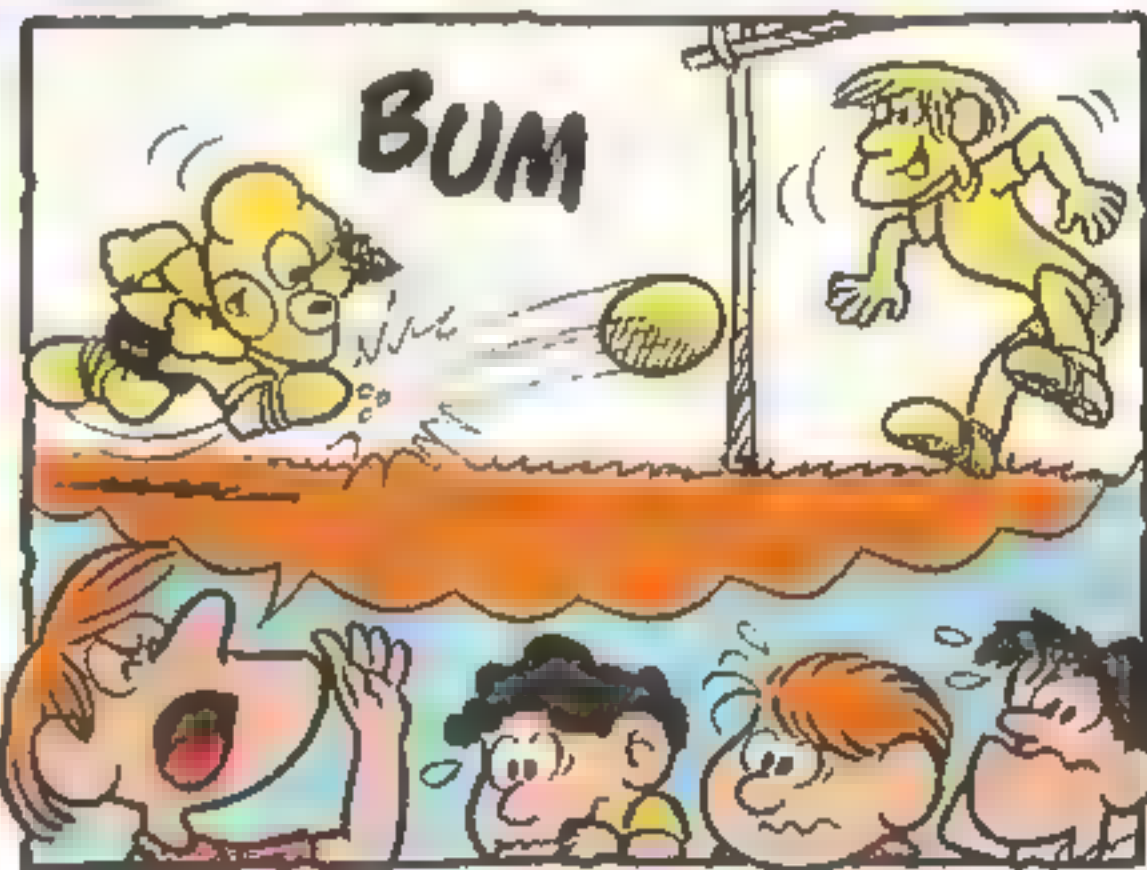
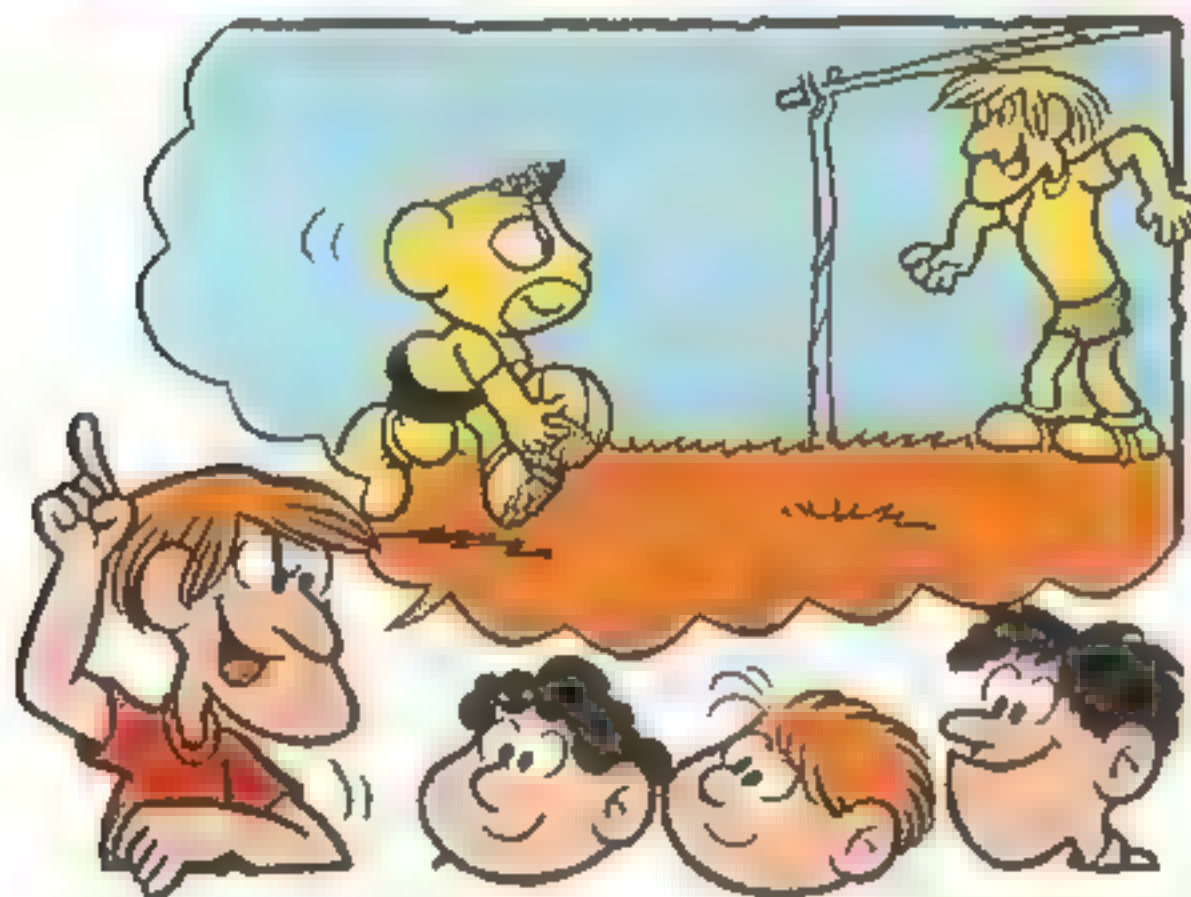
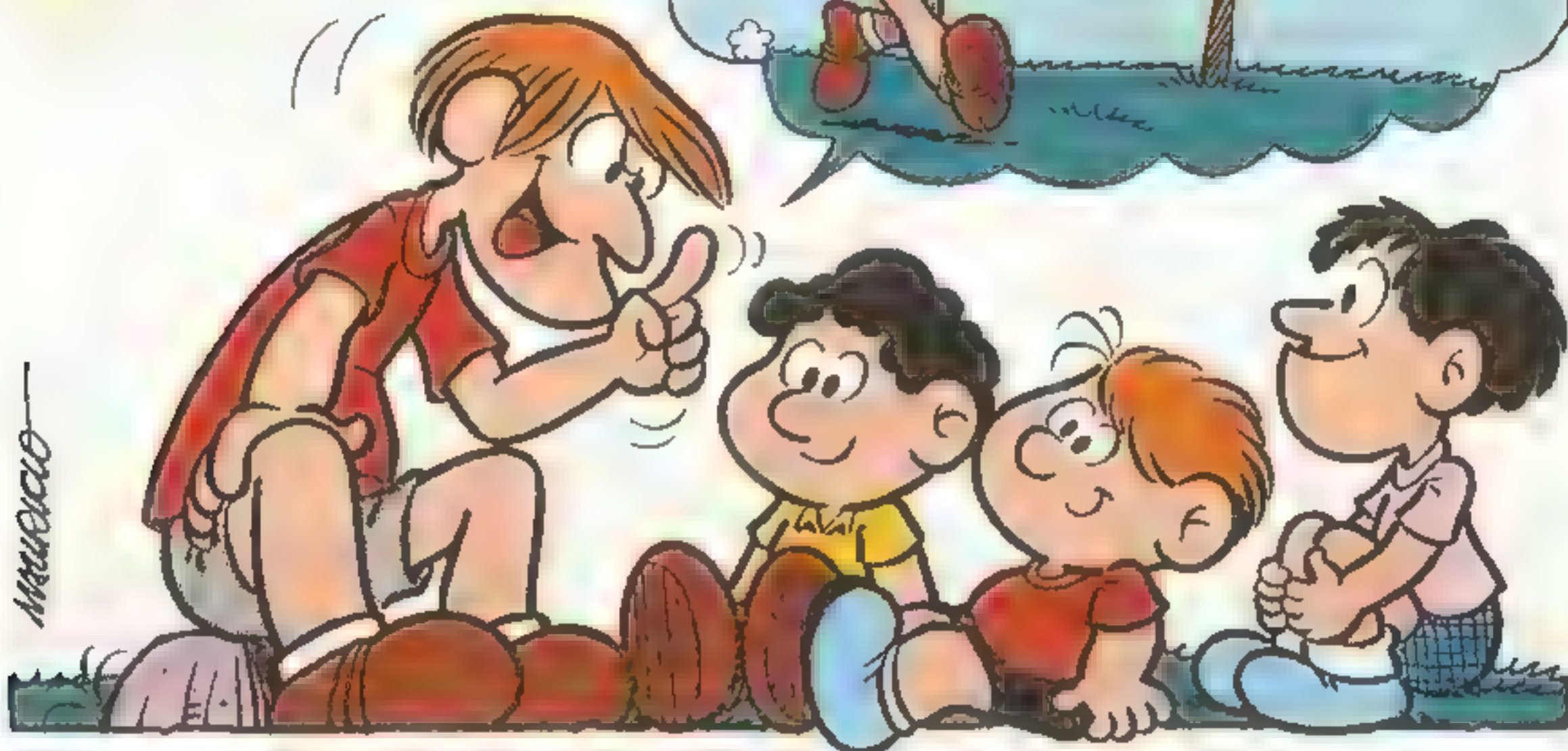
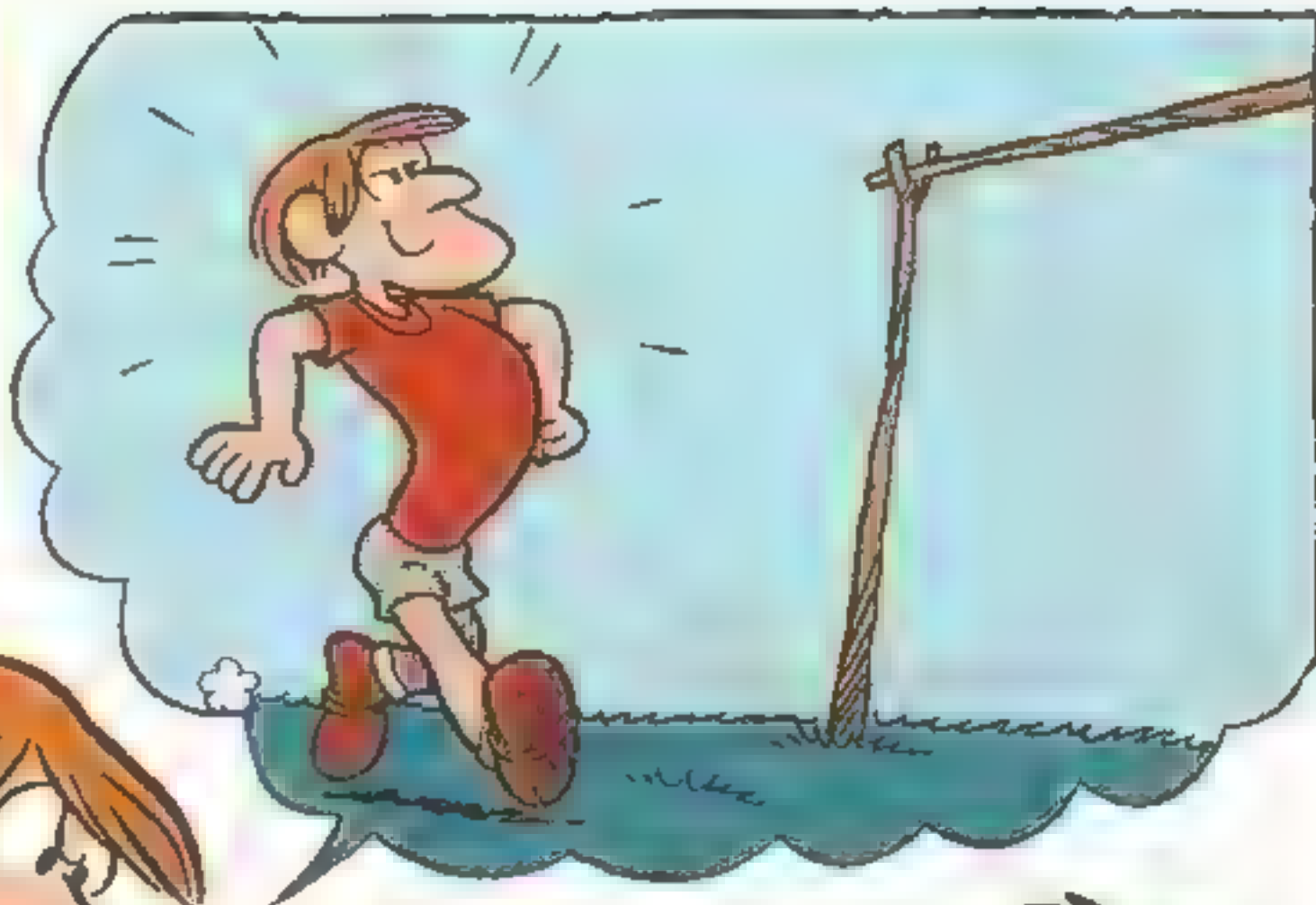
É!

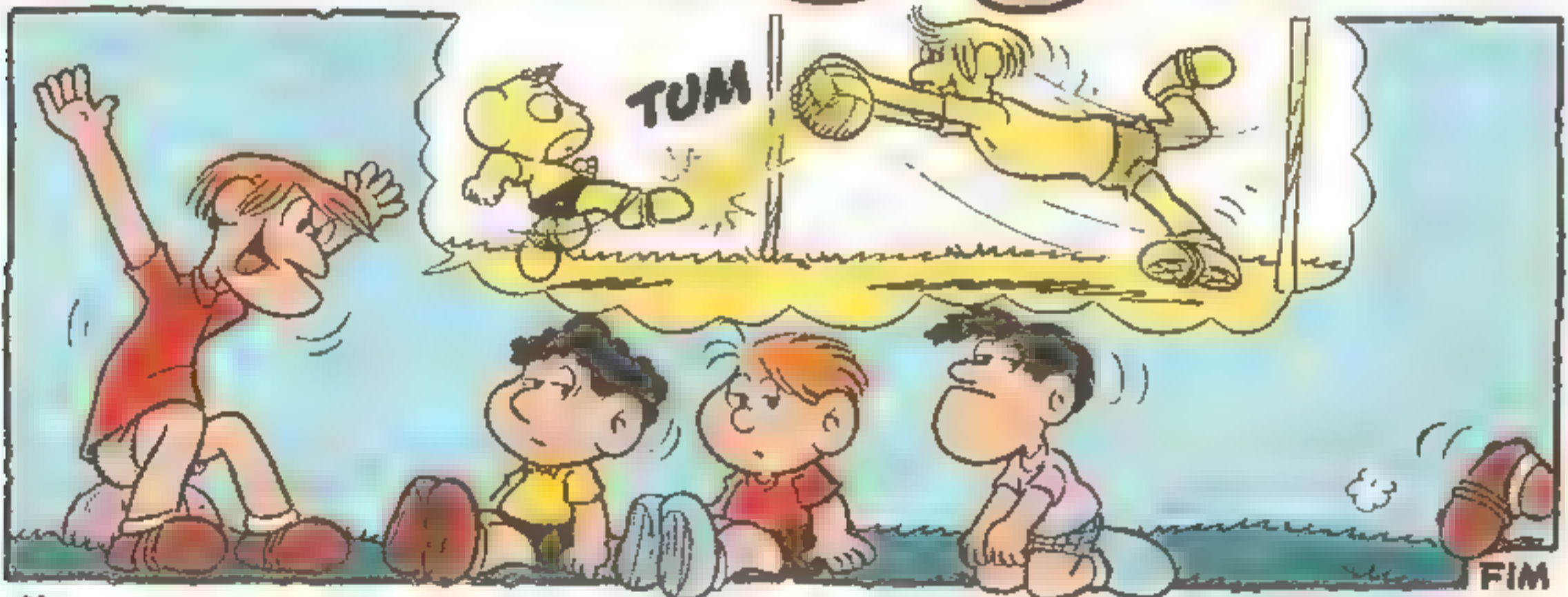
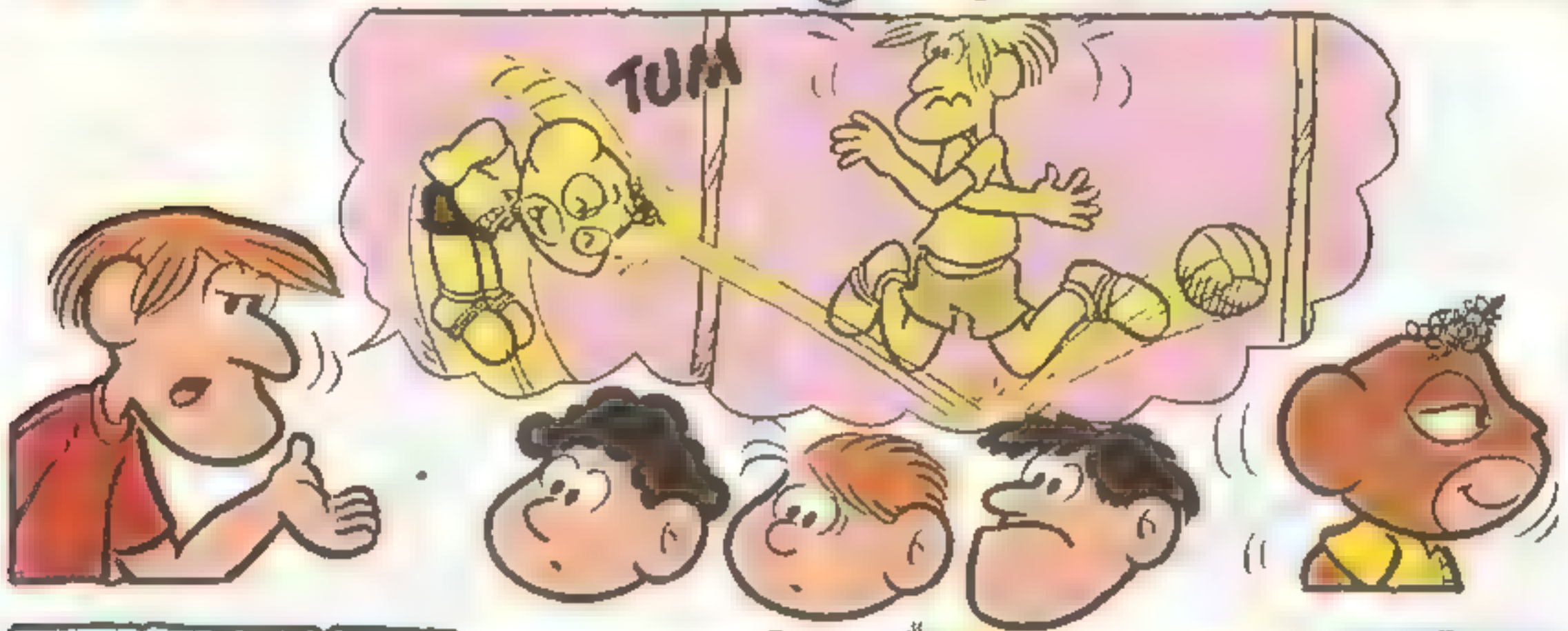
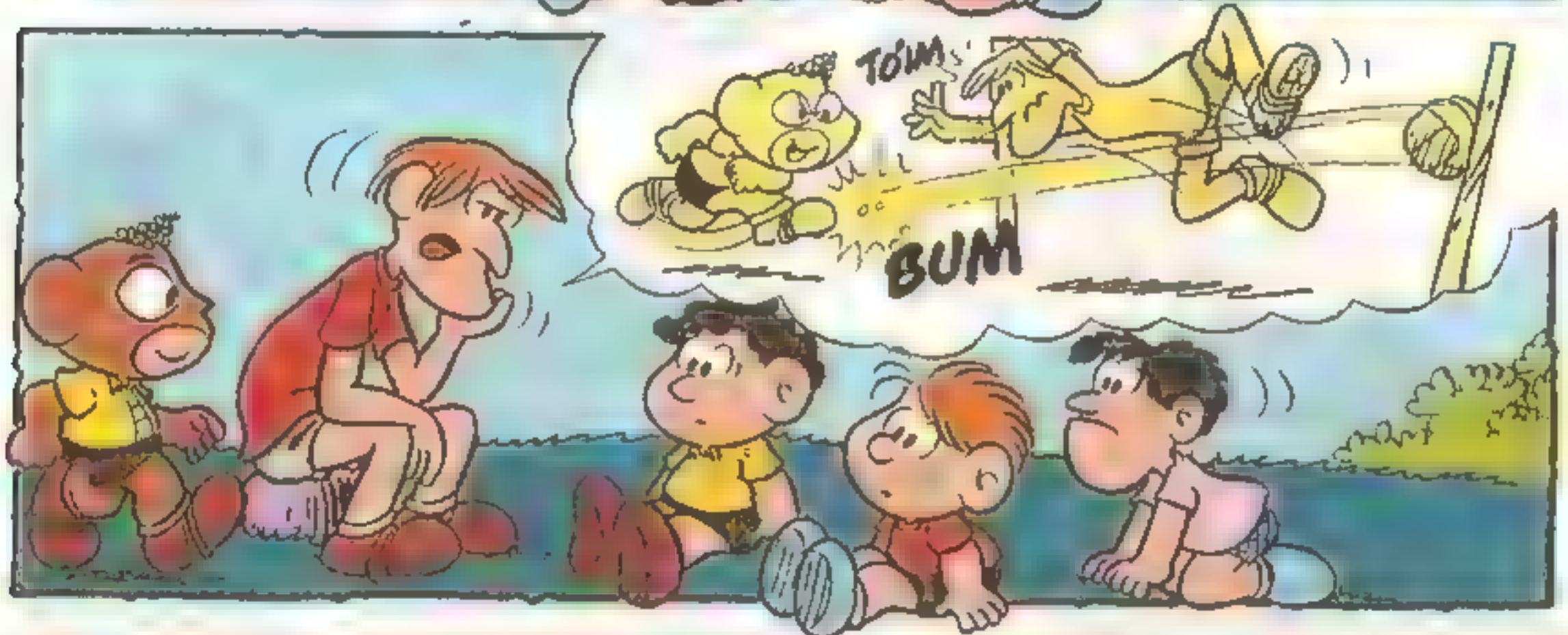
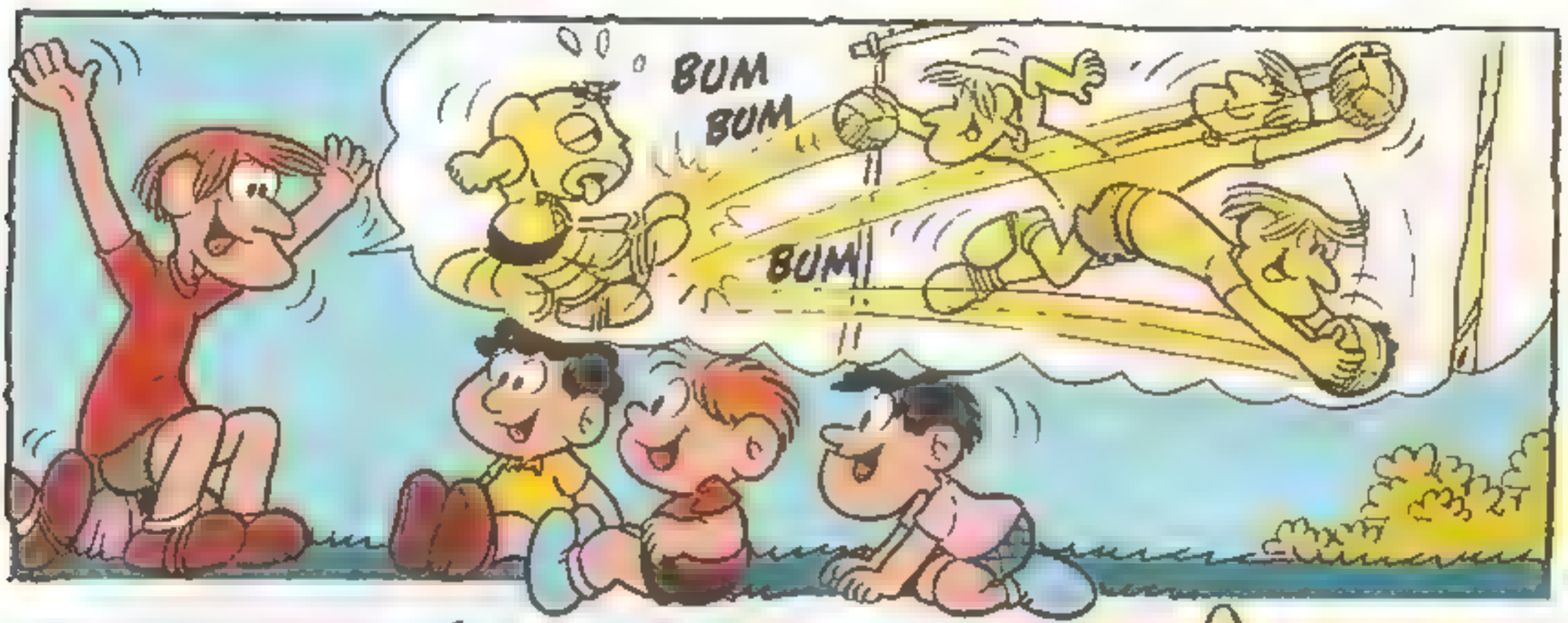


EH, EH, EH! AGORA É O SEU FIM, PELEZINHO!



PELEZINHO
FRANGÃO
O BOM!





FIM

PELEZINHO O SERESTEIRO

MAURICIO

MINHA JANELA! PELA
MILIONÉSIMA VEZ!

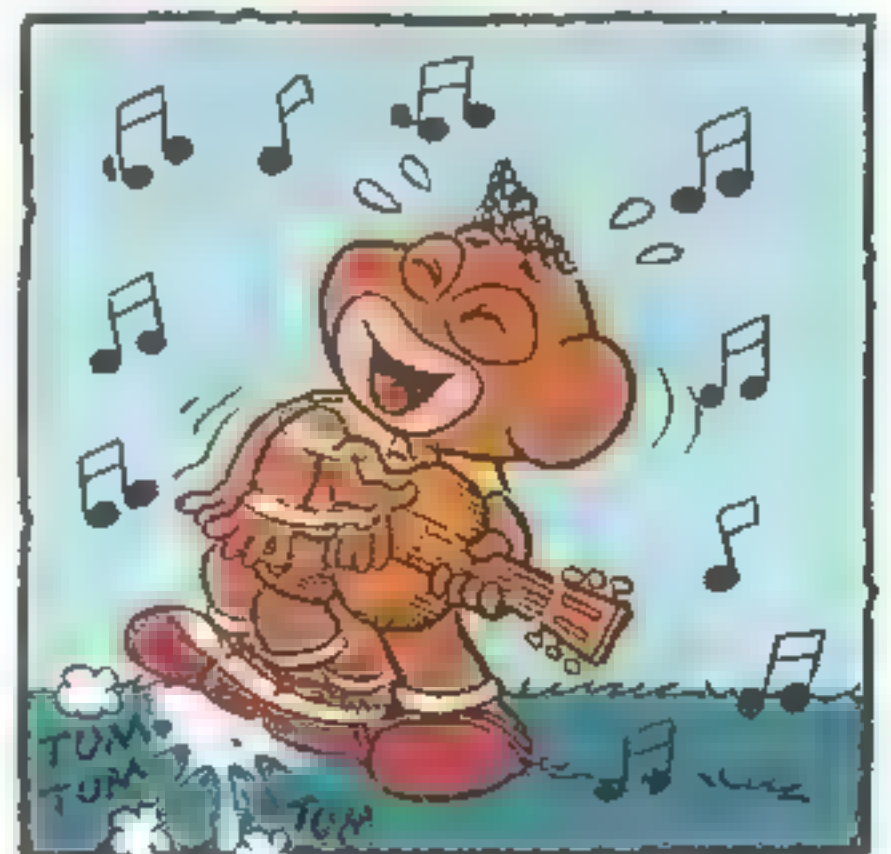


OPS!

CRAS



BOOM



ASSIM, NOS OUTROS DIAS...



PELEZINHO!



PELEZINHO!



PELEZINHO!



PELEZINHO!

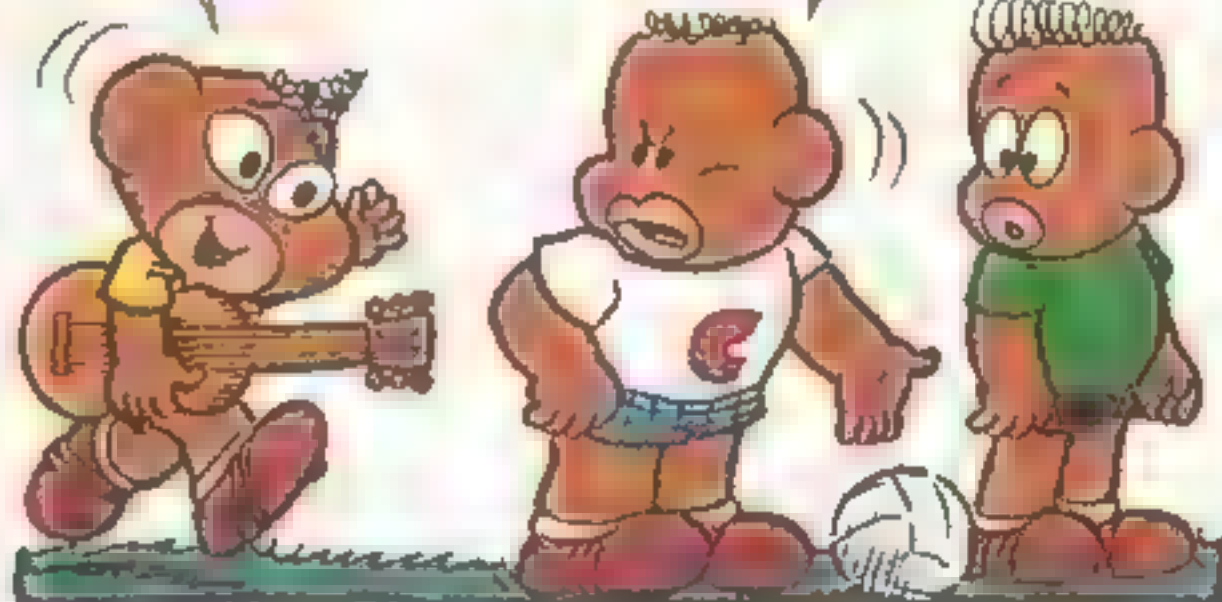


CALMA, QUERIDO! ELE JÁ FOI
BRINCAR COM A TURMINHA!



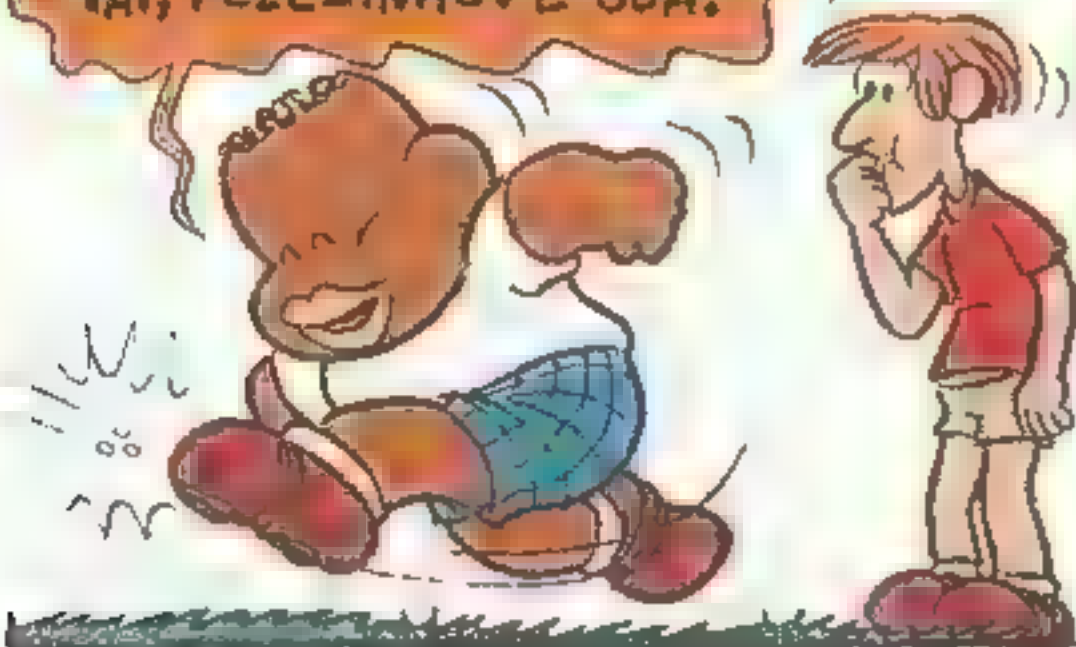
OI,
TURMA!

PUXA, PELEZINHO! FINALMENTE
VOCÊ CHEGOU! O JOGO VAI
COMEÇAR!



PRRRRIIIIIII!

VAI, PELEZINHO! É SUA!

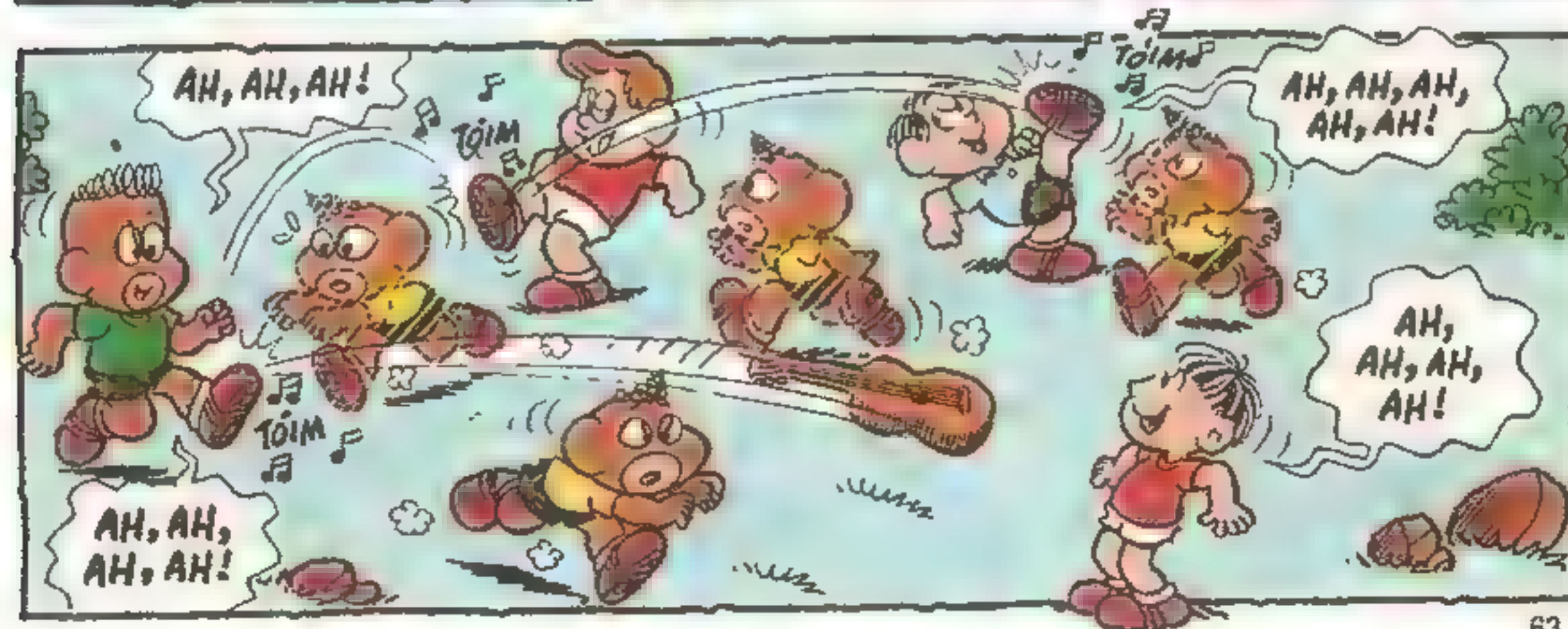
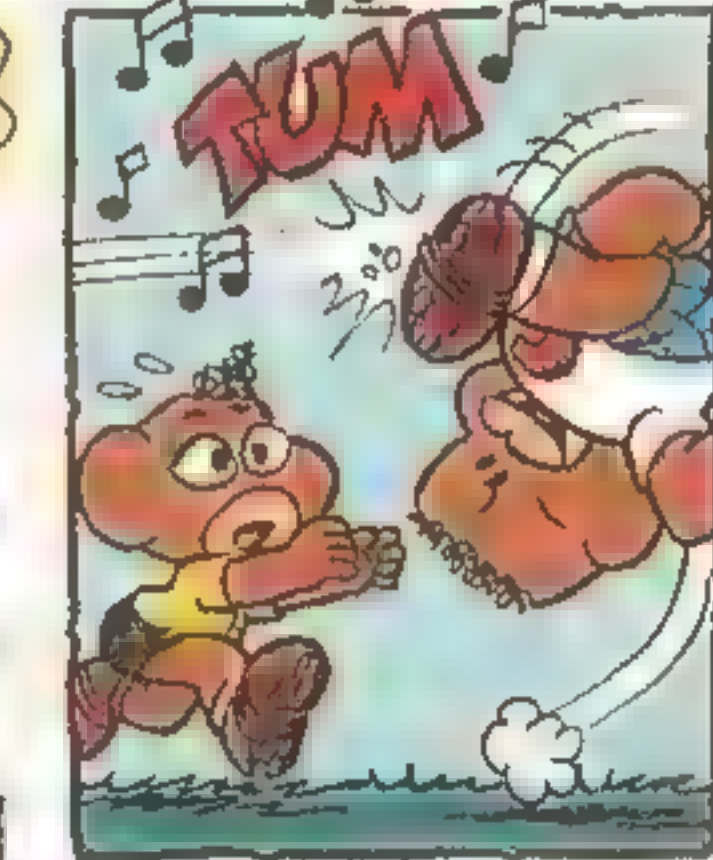
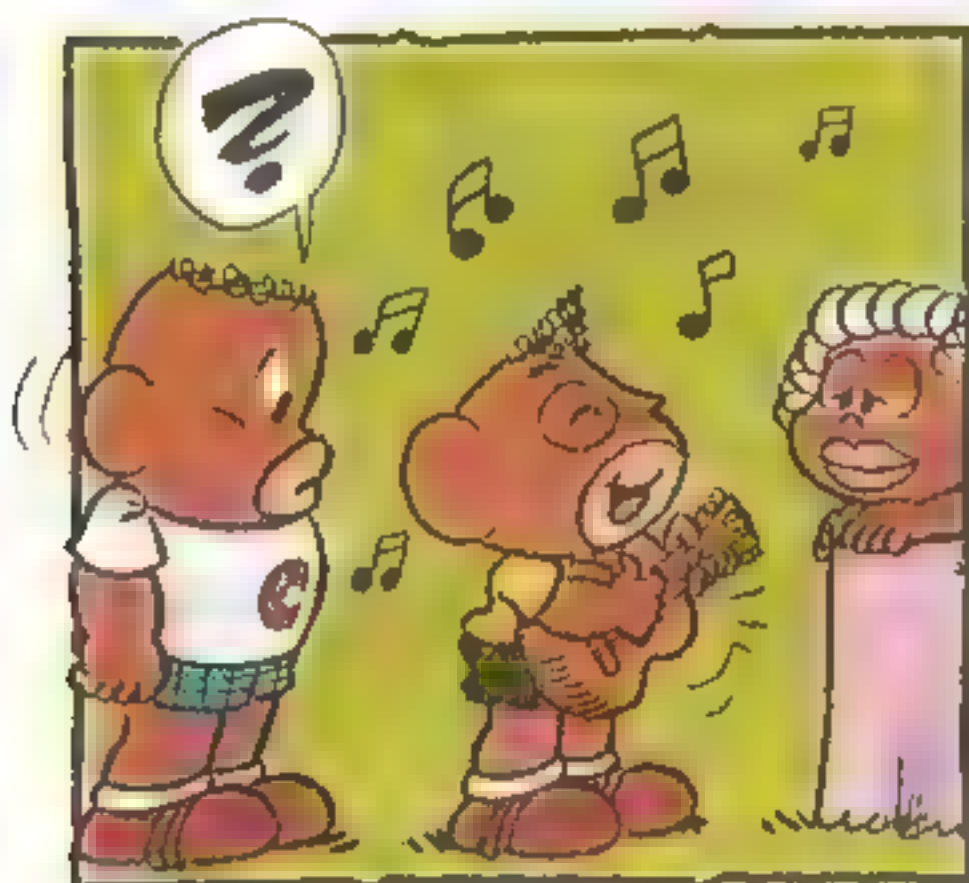


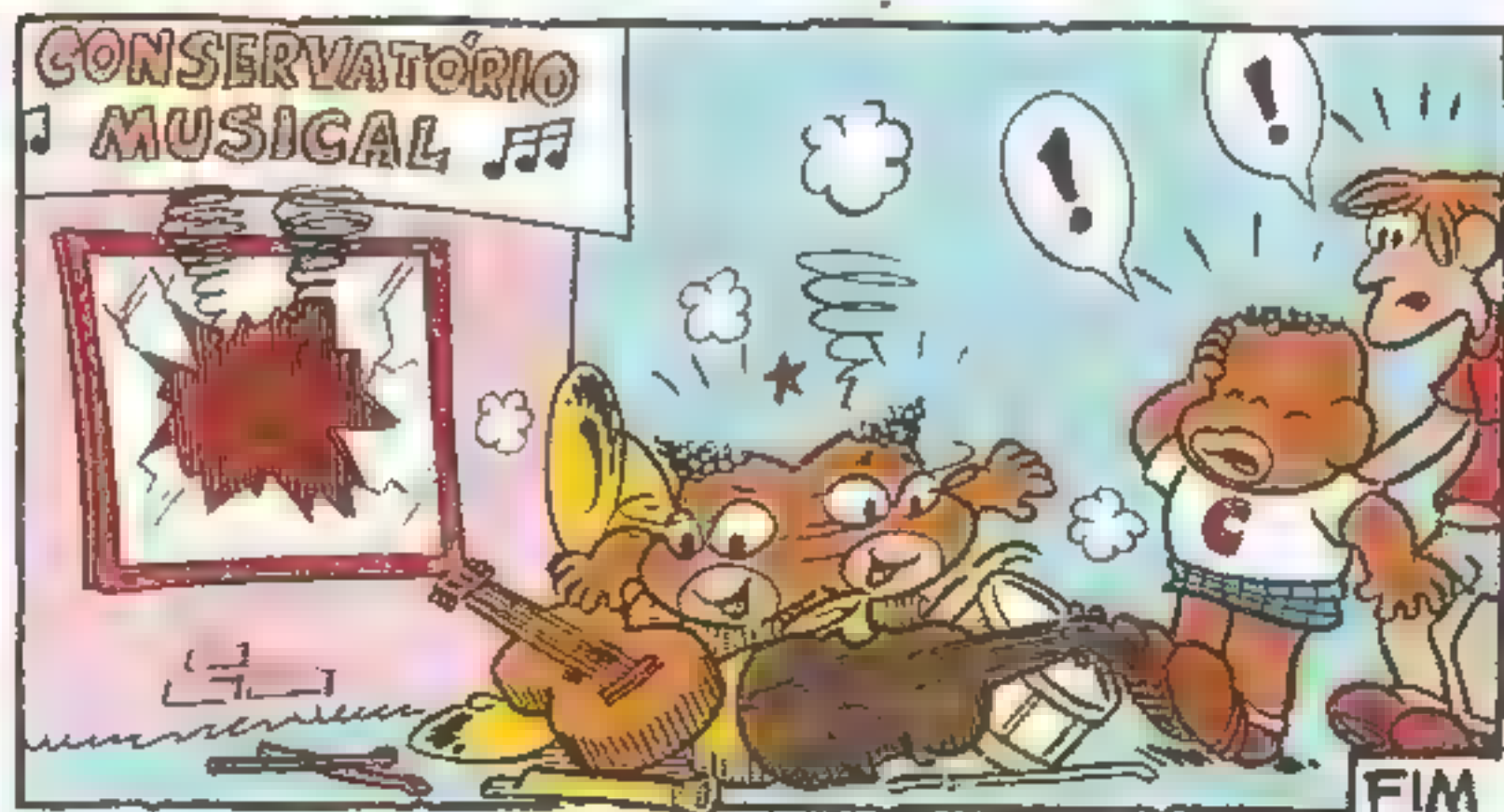
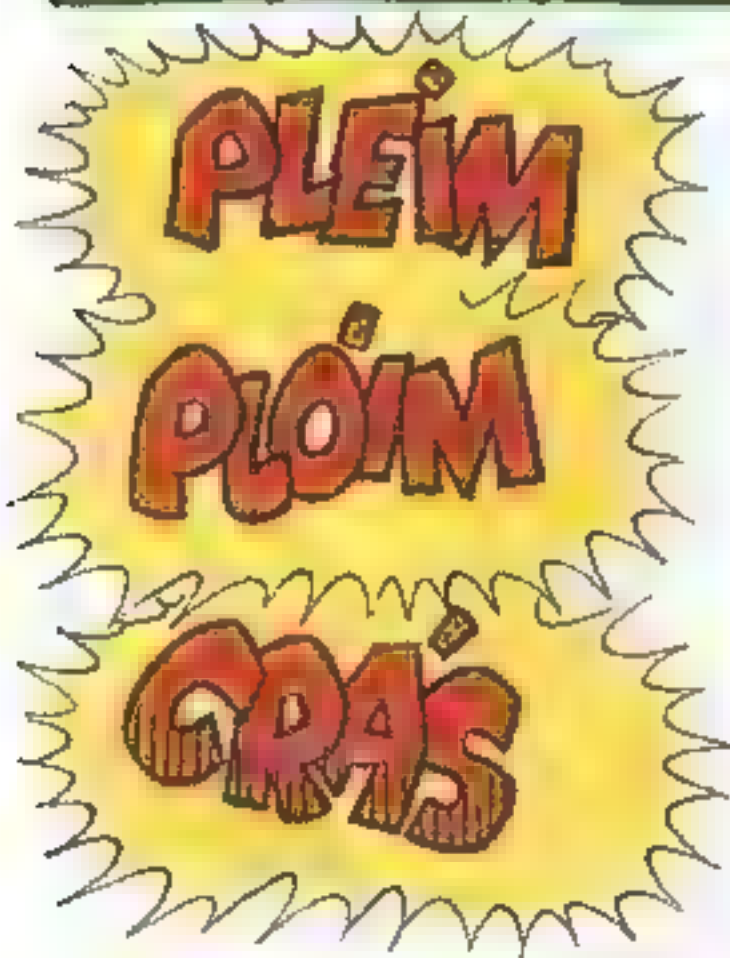
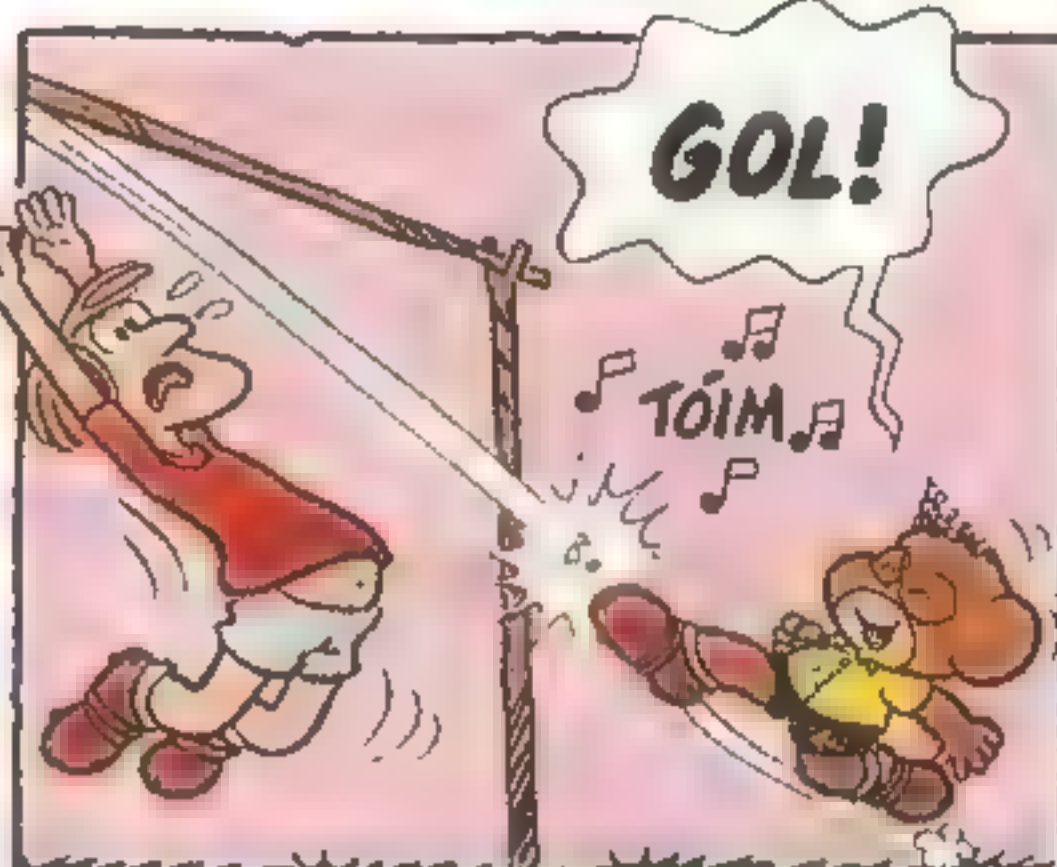
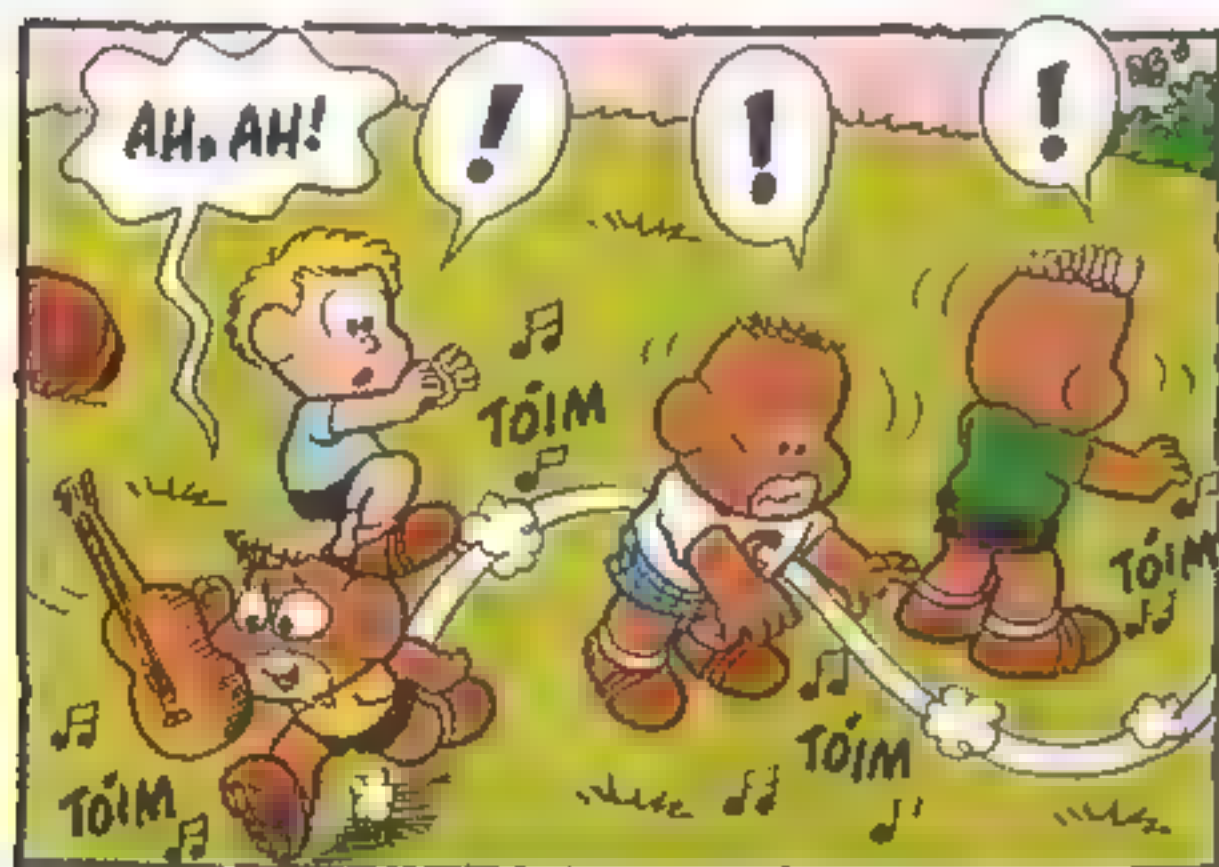
PELEZINHO?



?










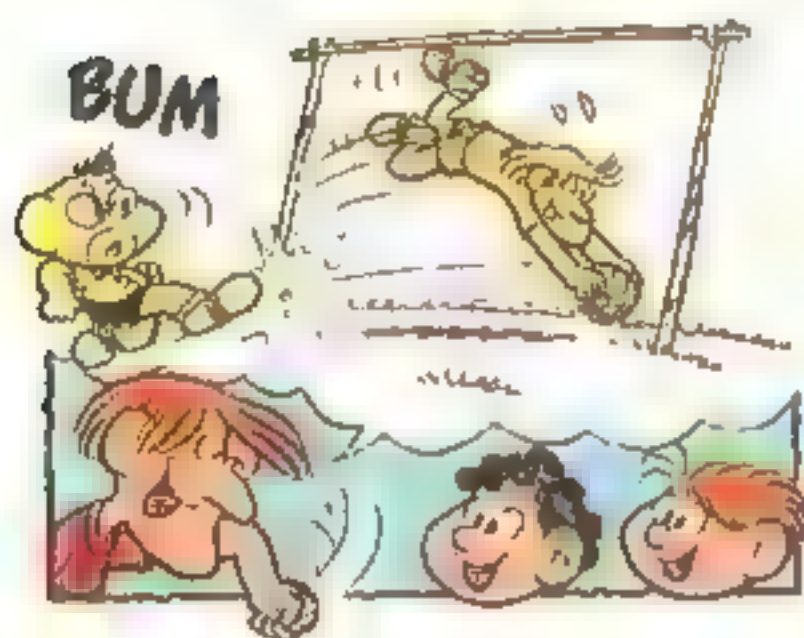
Arquivos

do



texto: Sidney Gusman

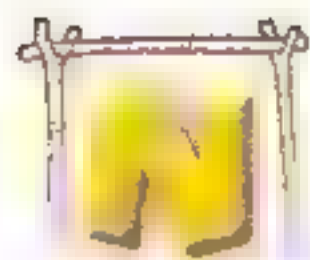
Pelezinho 11 chegou às bancas em junho de 1978, custando Cr\$ 7,00. Na história de abertura, *Jão Balão Volta a Atacar*, o pretenso rival do Pelezinho retorna com um plano pra lá de mirabolante e cheio de piadas *nonsense* que, como sempre, é estragado pelo Zé.



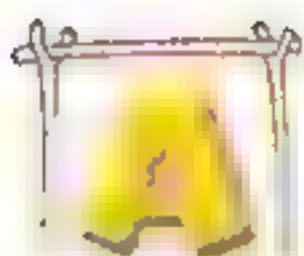
Se existe alguma semelhança entre pescaria e futebol é que sempre tem alguém que adora inventar histórias, fugindo “um pouquinho” da realidade. É o que acontece em *Frangão, o Bom!* Pena, para o goleiro, que dura pouco...

A história *O Seresteiro* possivelmente tem um fundo de verdade. Não pelos instrumentos musicais sendo atirados pela janela, claro, mas pelo fato de Pelé também ser apaixonado por música – ele até compôs e gravou algumas canções.

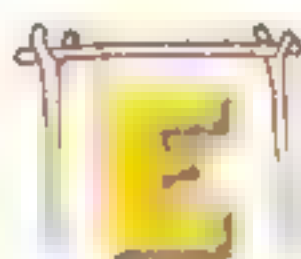




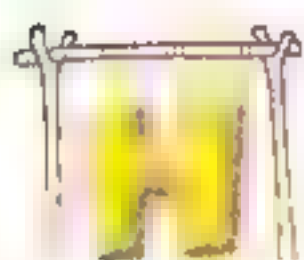
os passatempos desta edição, vale prestar atenção ao fato de que alguns deles faziam menção à Copa do Mundo da Argentina, realizada em 1978.



Bonga sempre foi muito vaidosa. A *Despenteada* brinca justamente com o pavor que algumas mulheres (e meninas) têm de sair em público com o cabelo desarrumado. Claro que na história isso é exagerado, justamente para ser amarrado com o final.



m *O Entusiasmo*, o destaque são os cantos que as meninas entoam após a bronca dos meninos. Todos eles existiram numa época mais romântica e respeitosa do futebol. Hoje, infelizmente, foram substituídos por músicas mais ofensivas, muitas vezes repletas de palavrões.



Hoje, há muitas mulheres que gostam de futebol, mas no final dos anos 1970 não era tão comum. Por isso, *O Torcedor* aborda um dilema ainda presente em muitos casais: mulheres que não gostam de dividir seus namorados (ou maridos) com a bola. E a saída do Pelezinho para o problema é sensacional.

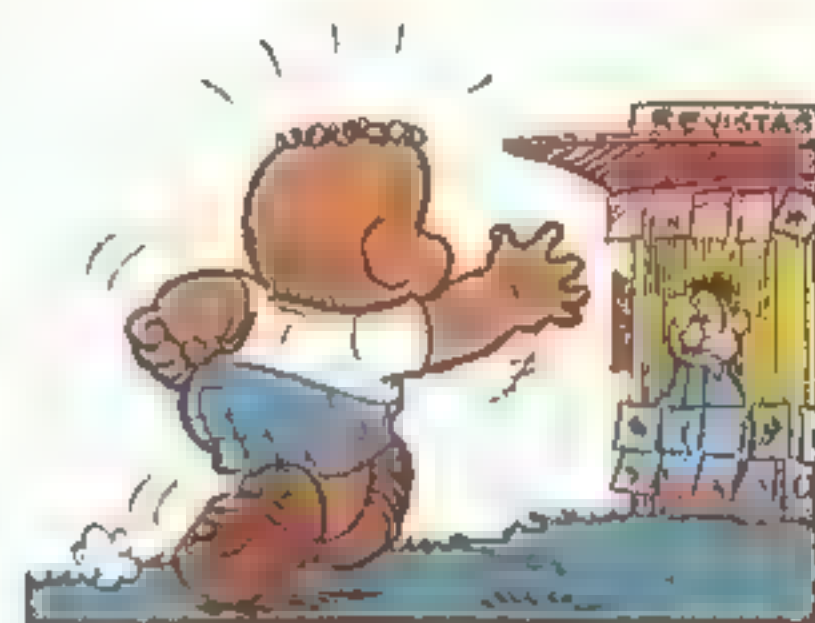




Remédio aposta numa piada que também se repetiria com o passar do tempo. Afinal, quem nunca ouviu aquela expressão “dá um beijinho que sara”?



A história *Minhas Pernas!* mostra bem um preconceito que existiu durante muito tempo: menina não podia gostar de futebol; e menino não podia gostar de balé. Mas aqui o Cana Braba mostra que isso não tinha nada a ver, e os seus amigos aprendem a lição, pelo visto...



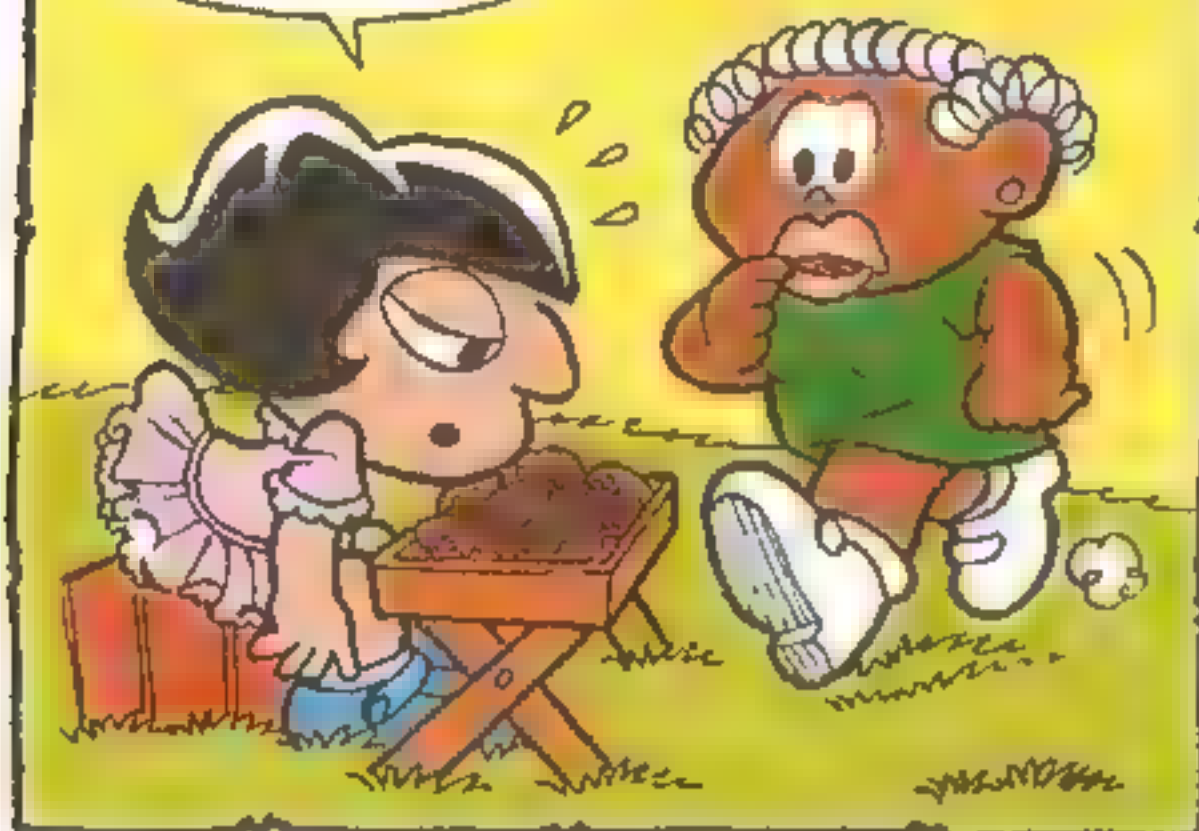
Quando foi lançada, a revista *Pelezinho 11* trouxe somente uma propaganda de produtos com personagens de Mauricio de Sousa, a da *Coleção Pelezinho de brinquedos da Estrela*. Hoje, vários desses itens são raridades.

PELEZINHO

MAURICIO

É O PELEZINHO...

O QUE FOI, SAMIRA?
QUE TRISTEZA
É ESSA?



...ELE NÃO DÁ
A MÍNIMA PRA
MIM!

E POR QUE
VOCÊ NÃO
USA OS SELIS
QUIBES PARA
CONQUISTAR
O PELEZINHO?



HUM...



COMO É?
VOCÊ GOSTA
DE MIM?

GOSTO!
GOSTO!



FIM

PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA

PARA SE DIVERTIR E
GUARDAR PARA SEMPRE.

A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA

Qual caminho o Pelezinho deve seguir para chegar ao gol? Mas cuidado com os obstáculos, hein, turma?

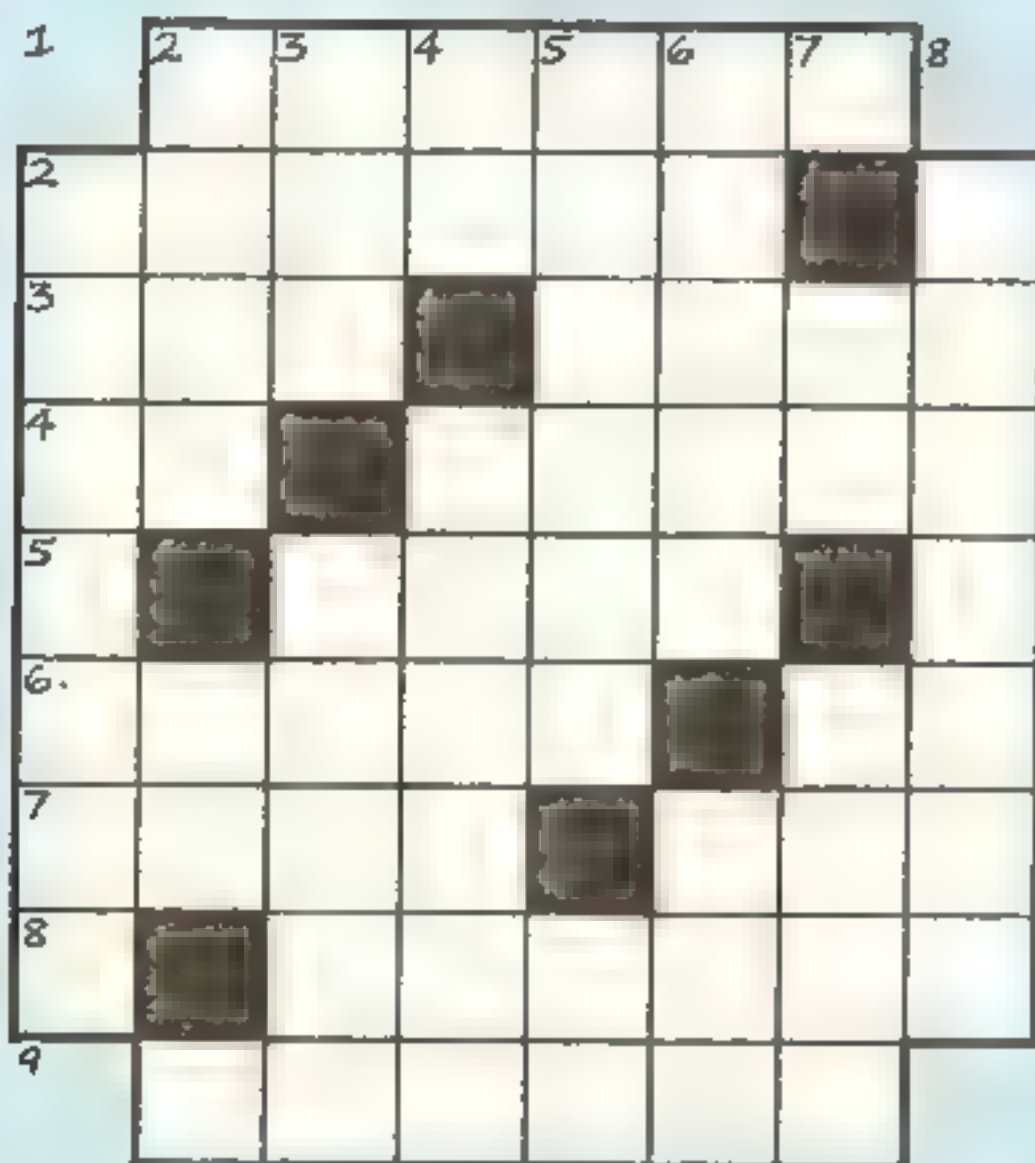
IMPEDIMENTO!



GOL

ATENÇÃO As respostas estão na página 76

JOGO de PALAVRAS



Palavras Cruzadas Horizontais:
 1) Aluna. 2) Imponente-Quinhentos em algarismos romanos 3) Cada uma das partes em que se divide a peça teatral-Grupo de onze jogadores com que é iniciada uma partida de futebol. 4) Interpreta a escrita- Prescreves. 5) Conjunção coordenativa aditiva - O alto das coisas- Símbolo químico do fósforo. 6) Congênito-Crença religiosa. 7) Que não é fundo-Sinal de pedido de socorro. 8) Artigo definido-De superfície desigual. 9) Grande trenó puxado por três cavalos emparelhados, usado na Rússia. Verticais: 1) Recipiente para sal. 2) Grande vaso de barro para líquidos-Em mais a-A décima nona letra do alfabeto. 3) Grito de agonia-Matrimoniar. 4) Pernambuco (sigla)-Venturoso. 5) Amago-Letra do alfabeto grego. 6) Superfície aplainada de caminho-Século (abrev.). 7) A nota lá, na antiga notação alfabética-Ruim-Na parte exterior. 8) Dispêndio.

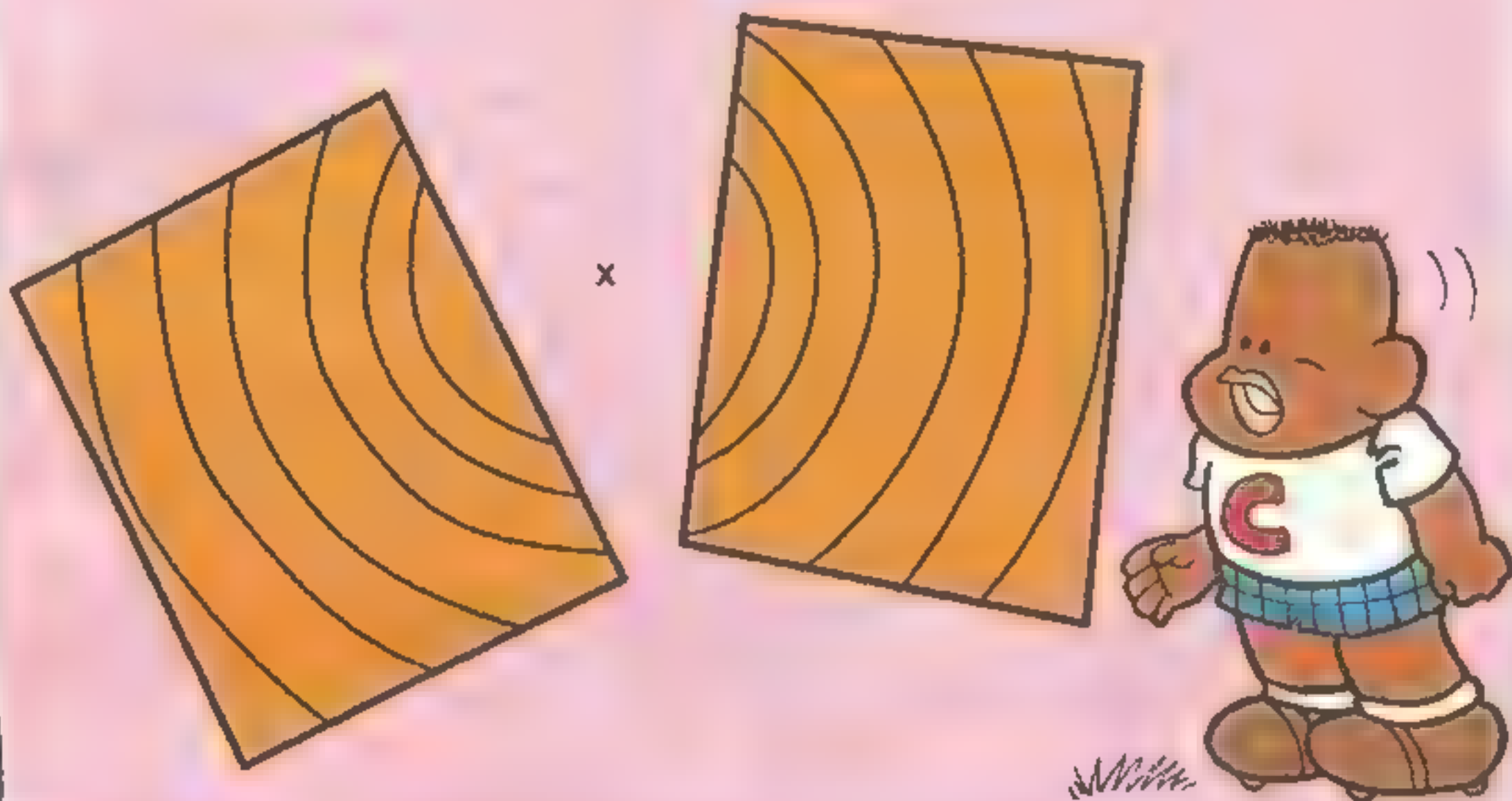


3

OLHO VIVO!

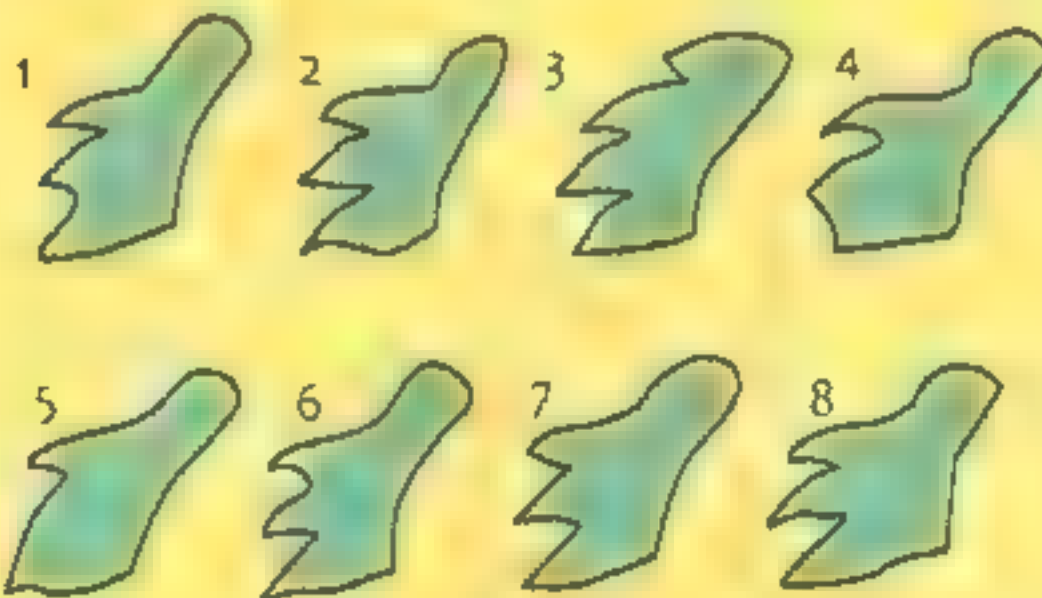
A

A primeira vista você saberia dizer que arcos foram traçados com o compasso, tendo sua ponta-seca fixada no local indicado?



B

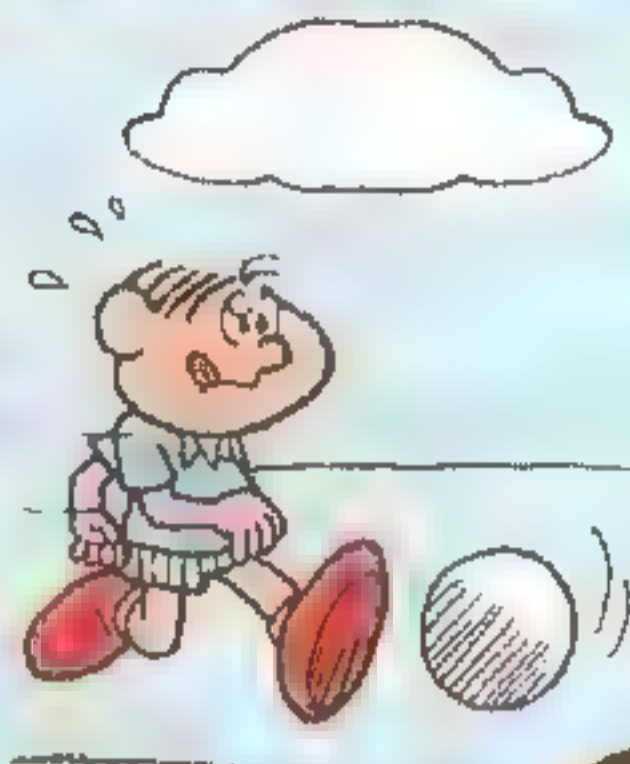
Você seria capaz de descobrir qual é a peça que vai completar o desenho?



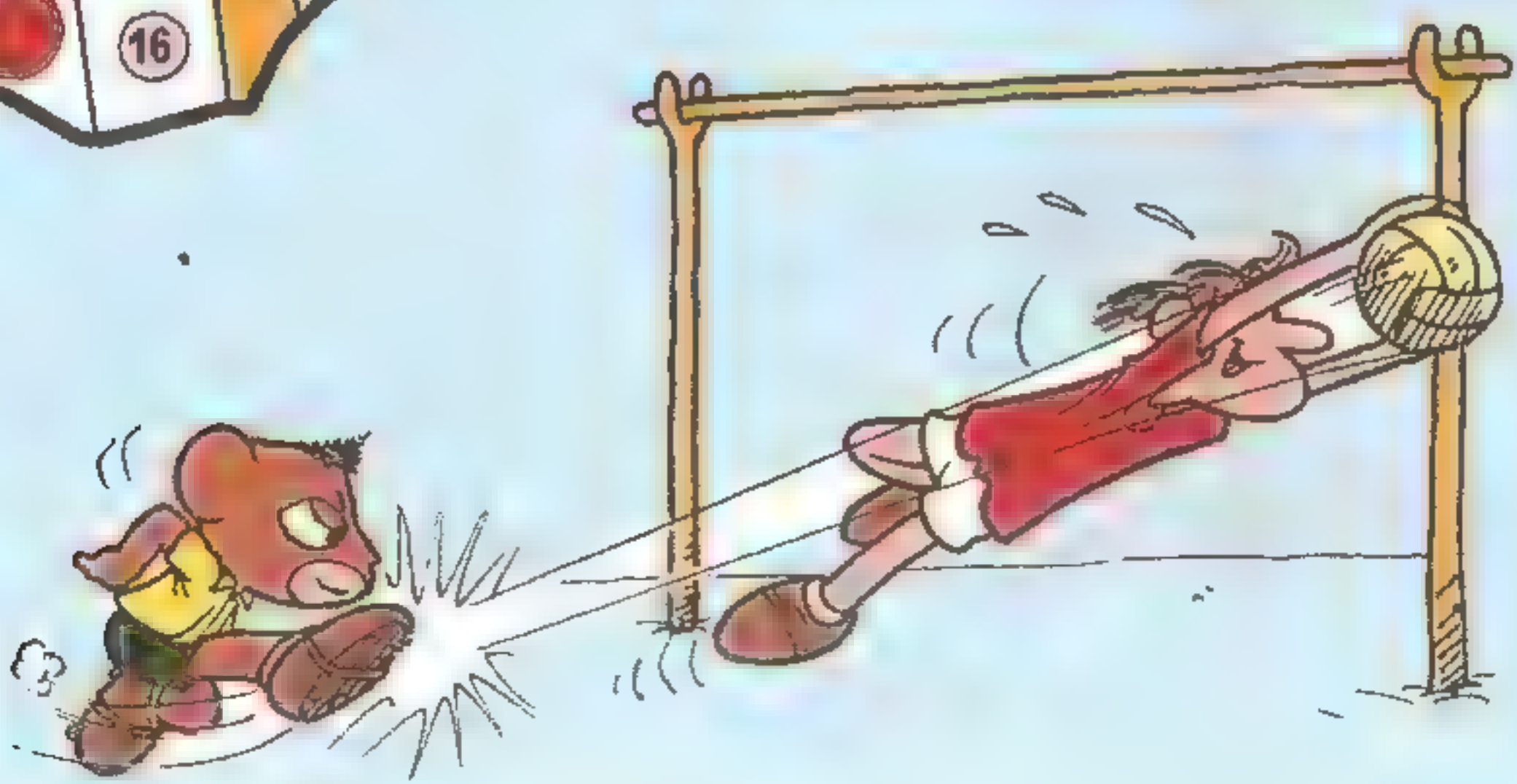
O JOGÃO

COPA DO

Usando a bolinha e o dado da página 76, dois jogadores iniciam a partida. Tira-se par ou ímpar para a saída, e os jogadores, um de cada vez, avançam o número de casas de acordo com os pontos obtidos no dado. O jogador que chegar numa casa em vermelho, ou seja, uma das cidades em que vão ser realizados os jogos da Copa do Mundo, avança três casas, e o jogador que chegar numa casa em azul, volta três casas. Quem chegar primeiro na cidade de Buenos Aires, onde haverá a grande decisão, vence a partida.



MUNDO



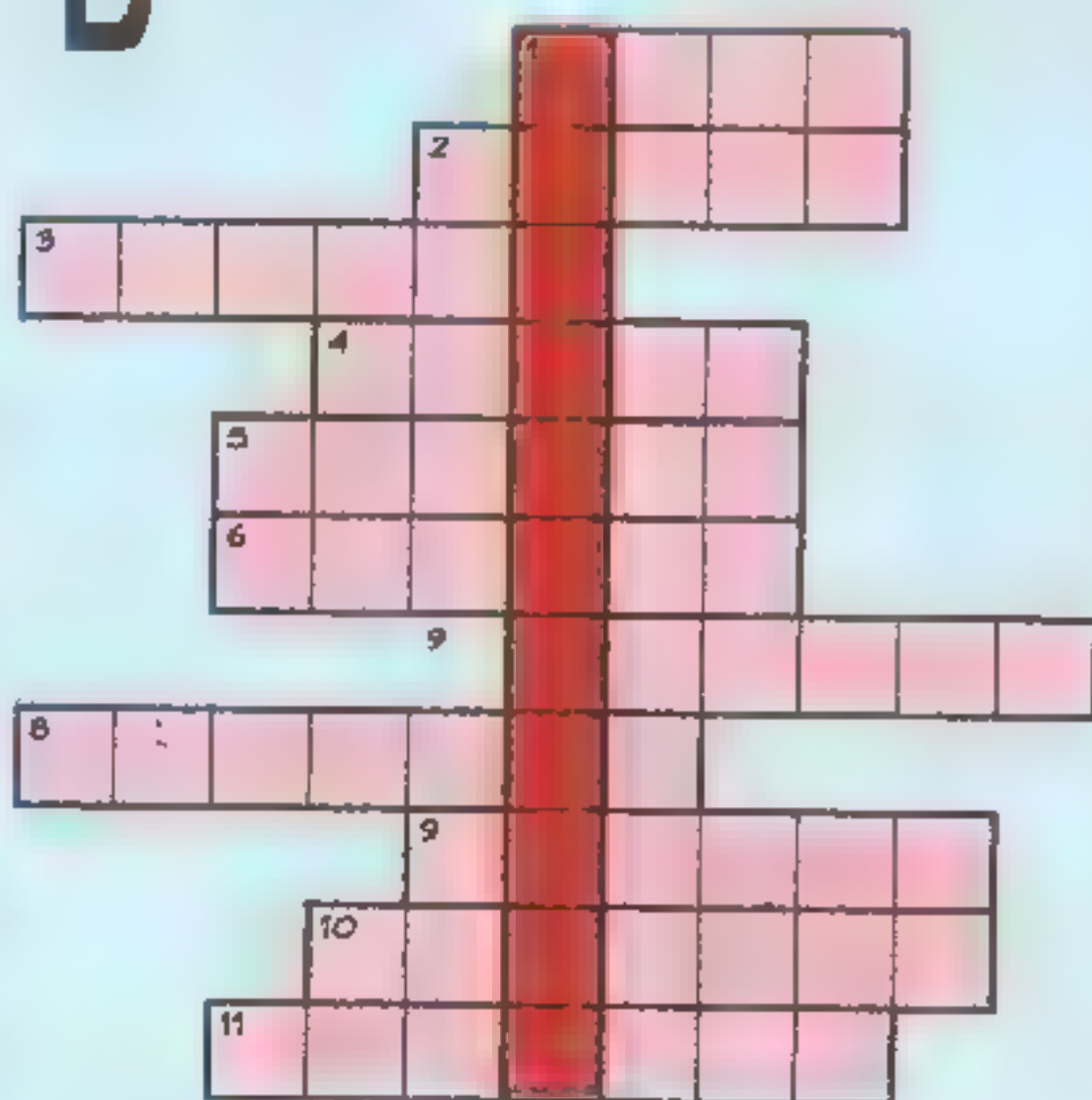
DRIBLE DE PALAVRAS

A

Com as letras de cada um destes grupos, você terá que formar o nome de seis jogadores da nossa seleção. Vamos tentar?

A Z R
 M E I E R
 C Z O
 É A
 N O E
 L N E
 U Ã S
 Z O A
 L M R I
 M R A
 C A

B



Se você preencher este diagrama com termos futebolísticos bem conhecidos, na coluna em vermelho aparecerá o nome da cidade onde o Brasil vai jogar as oitavas de final. Para facilitar, aqui vão as dicas:

- 1) A área imaginária situada no centro do campo.
- 2) Infração.
- 3) Entrar com violência numa disputa de bola.
- 4) Que atua no meio do time, entre a defesa e o ataque.
- 5) Barreira
- 6) Jogo.
- 7) Bola.
- 8) Garoto incumbido de buscar e devolver a bola que sai de campo durante o jogo.
- 9) Prejudicar um dos times.
- 10) Jogador encarregado de bater os tiros livres a favor da sua equipe.
- 11) Jogador que arma ou prepara jogadas para seus companheiros de ataque.

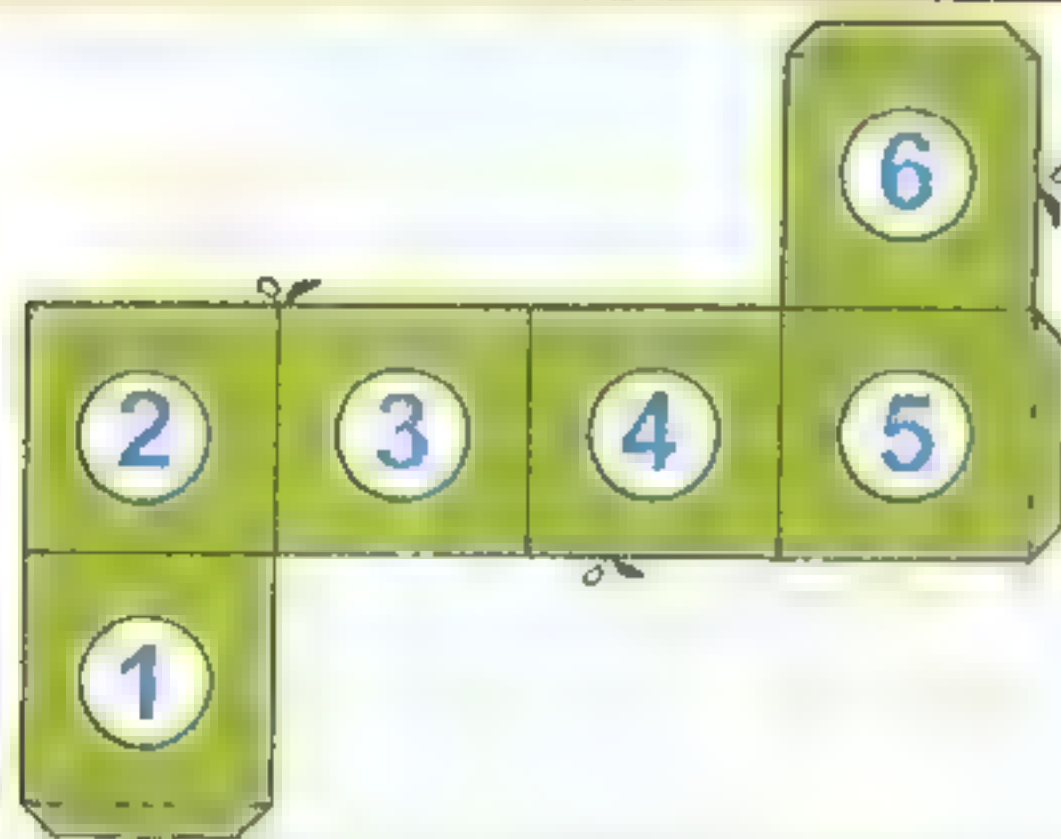
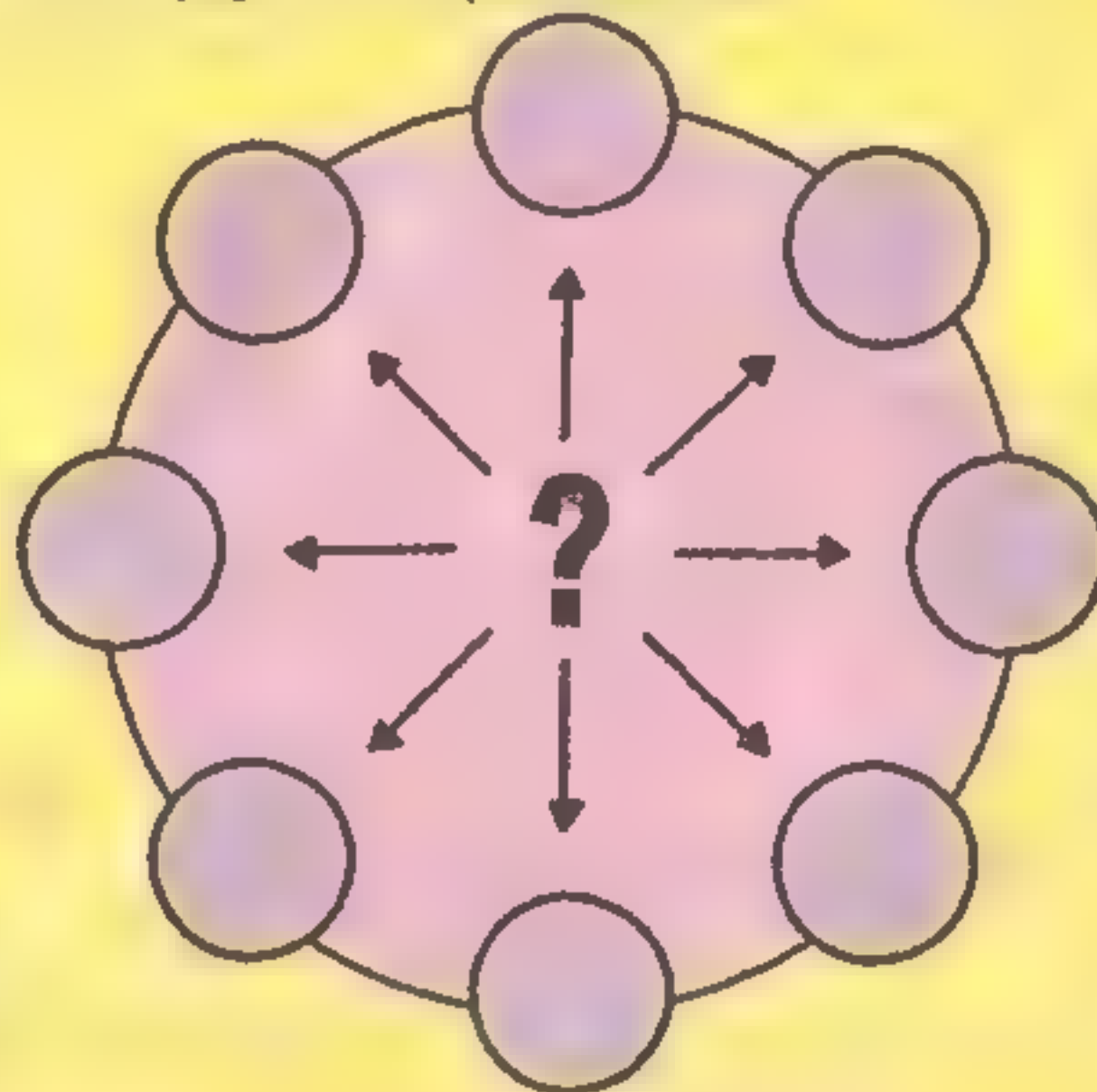
A turma do Pelezinho

Vamos ajudar nossos amiguinhos a encontrar as bandeiras de alguns países que participam da Copa do Mundo? O Pelezinho precisa encontrar a bandeira do Brasil, a Samira da Hungria, a Bonga da Itália, o Frangão da Tunísia, o Cana Braba da Áustria, o João Balão da Alemanha, o Teófilo da Argentina e o Rex da Suécia.



TABELINHA

A letra **L** está oposta à letra **N** e também está à esquerda do **E** e à direita do **A**. O **N** se encontra entre o **H** e o **A**. A letra **M** está oposta à **A** e também está entre o **E** e o **A**. Se você colocar as letras no lugar certo, descobrirá o nome de um dos países que vai iniciar os jogos da Copa do Mundo.

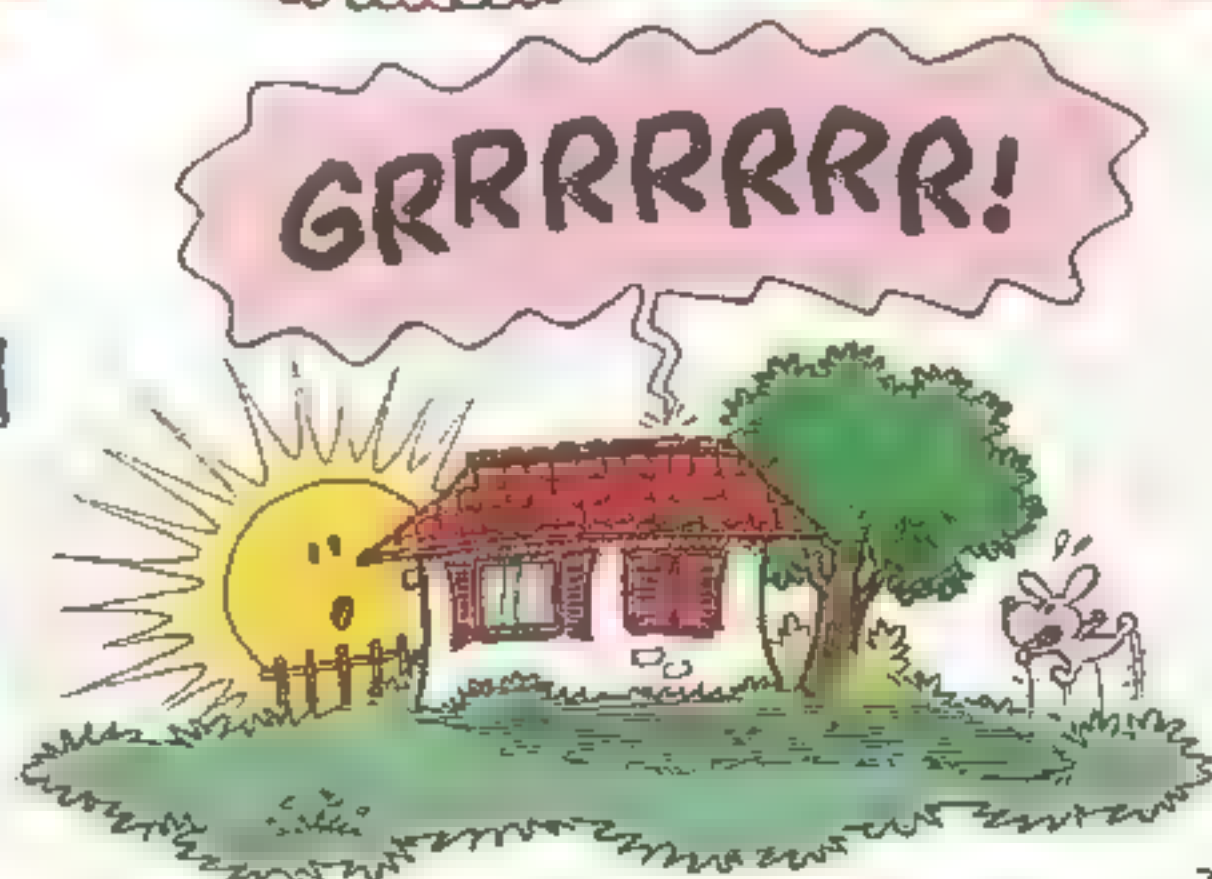
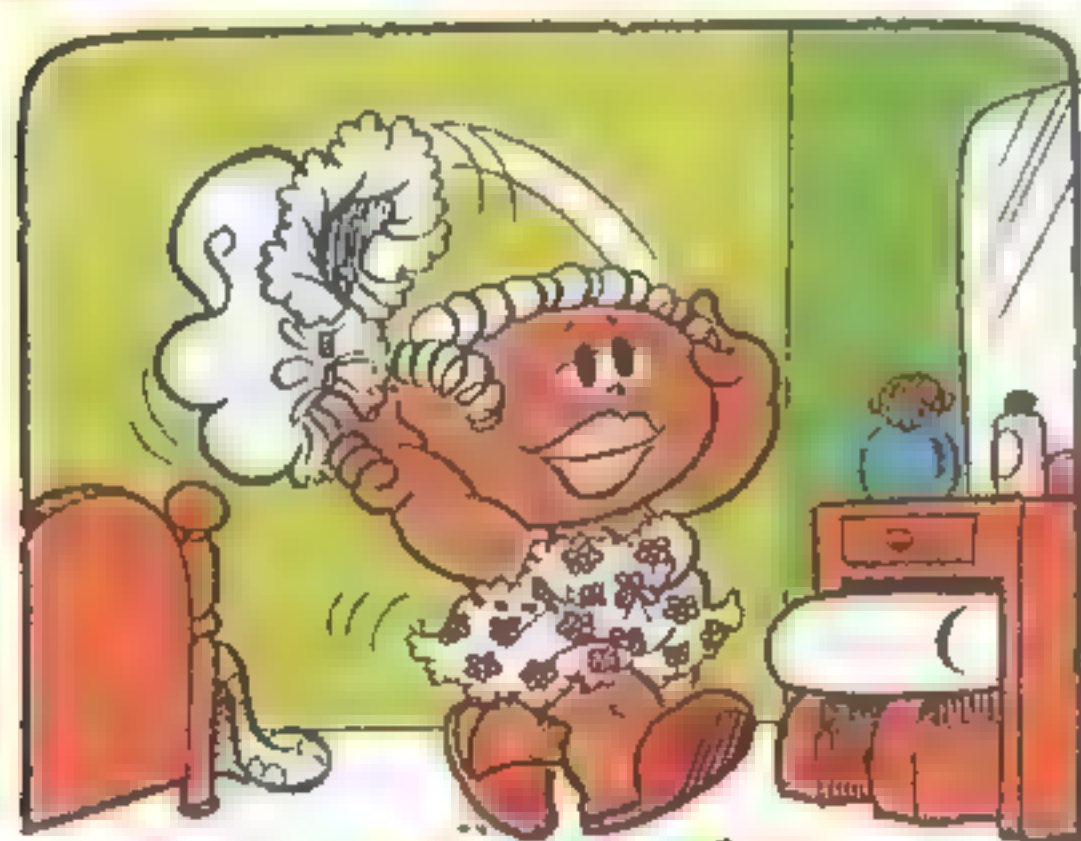


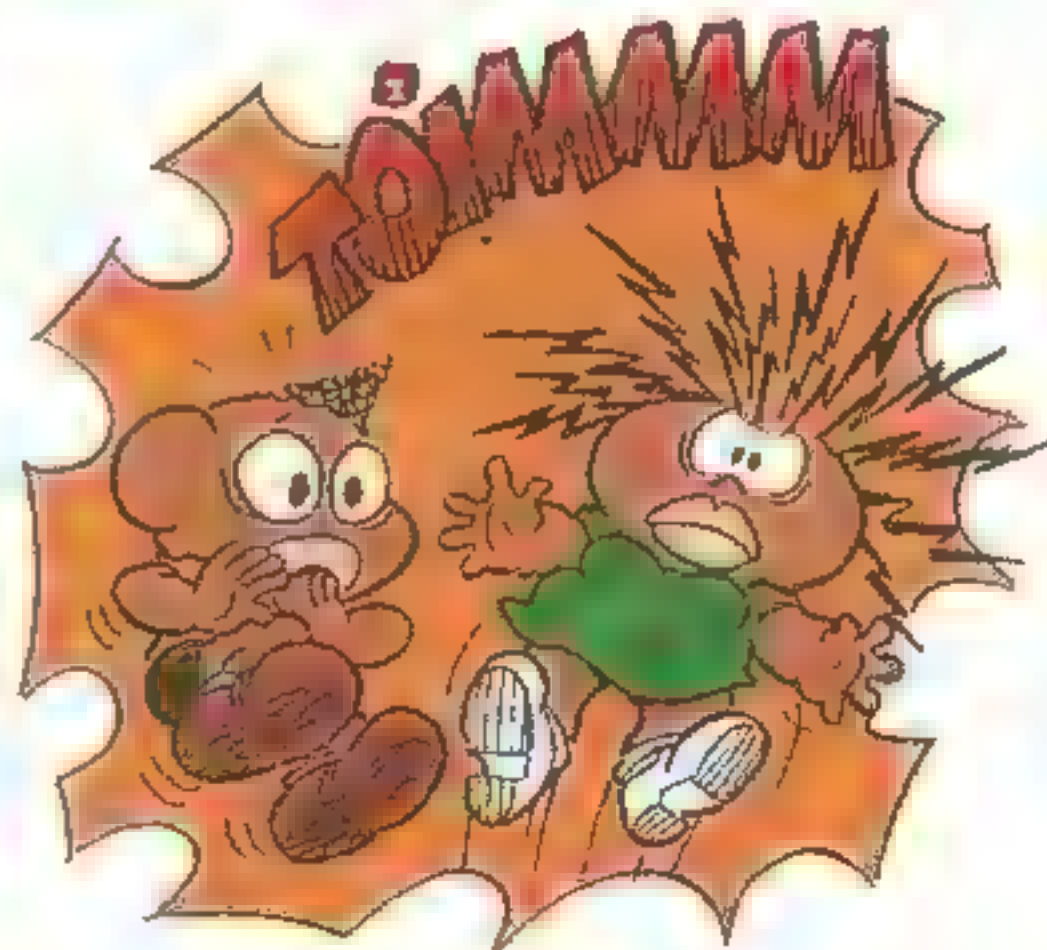
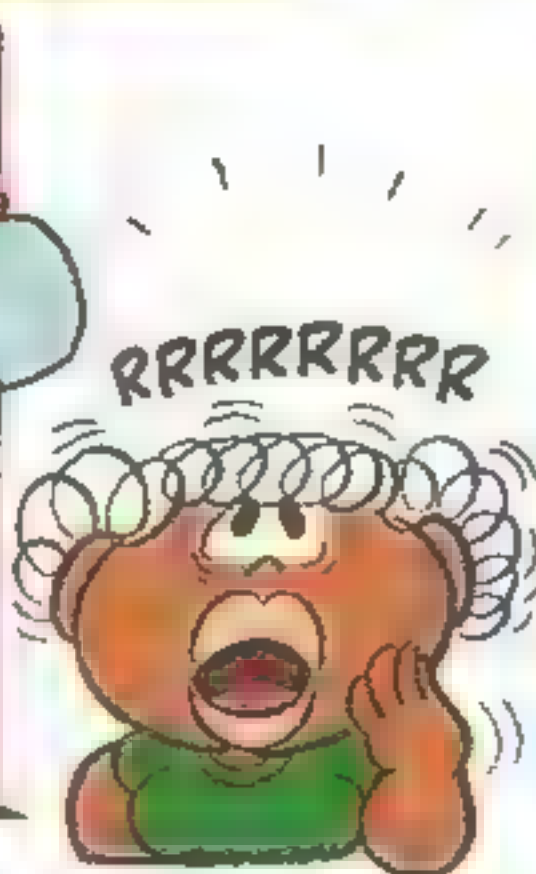
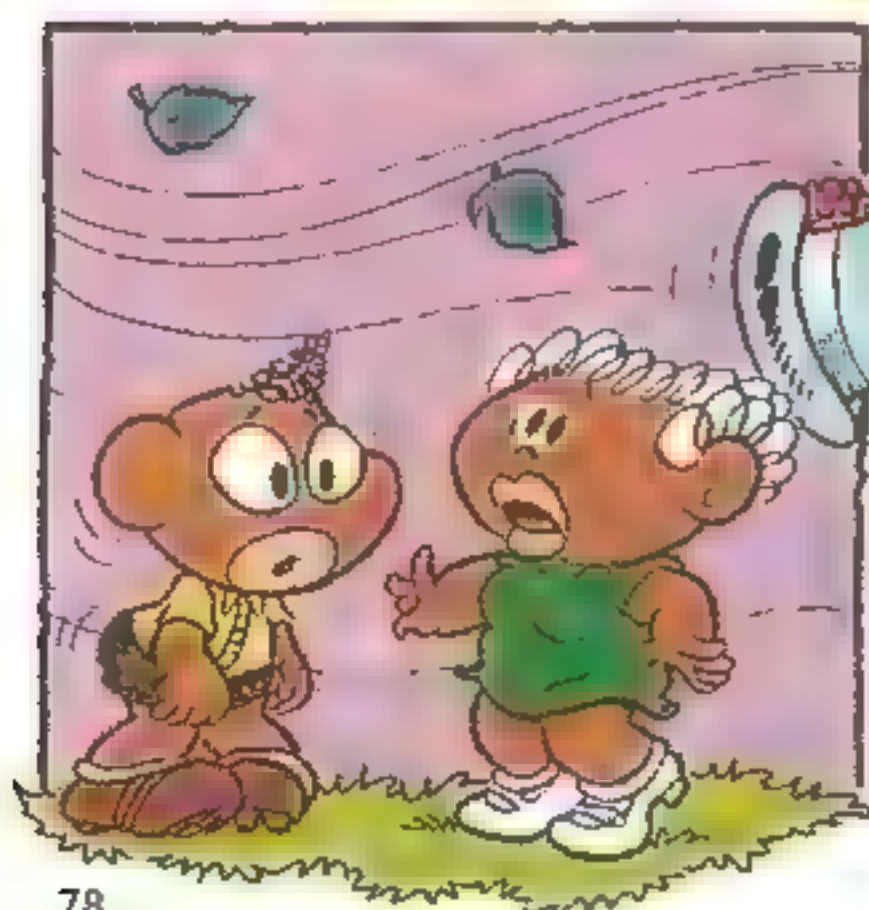
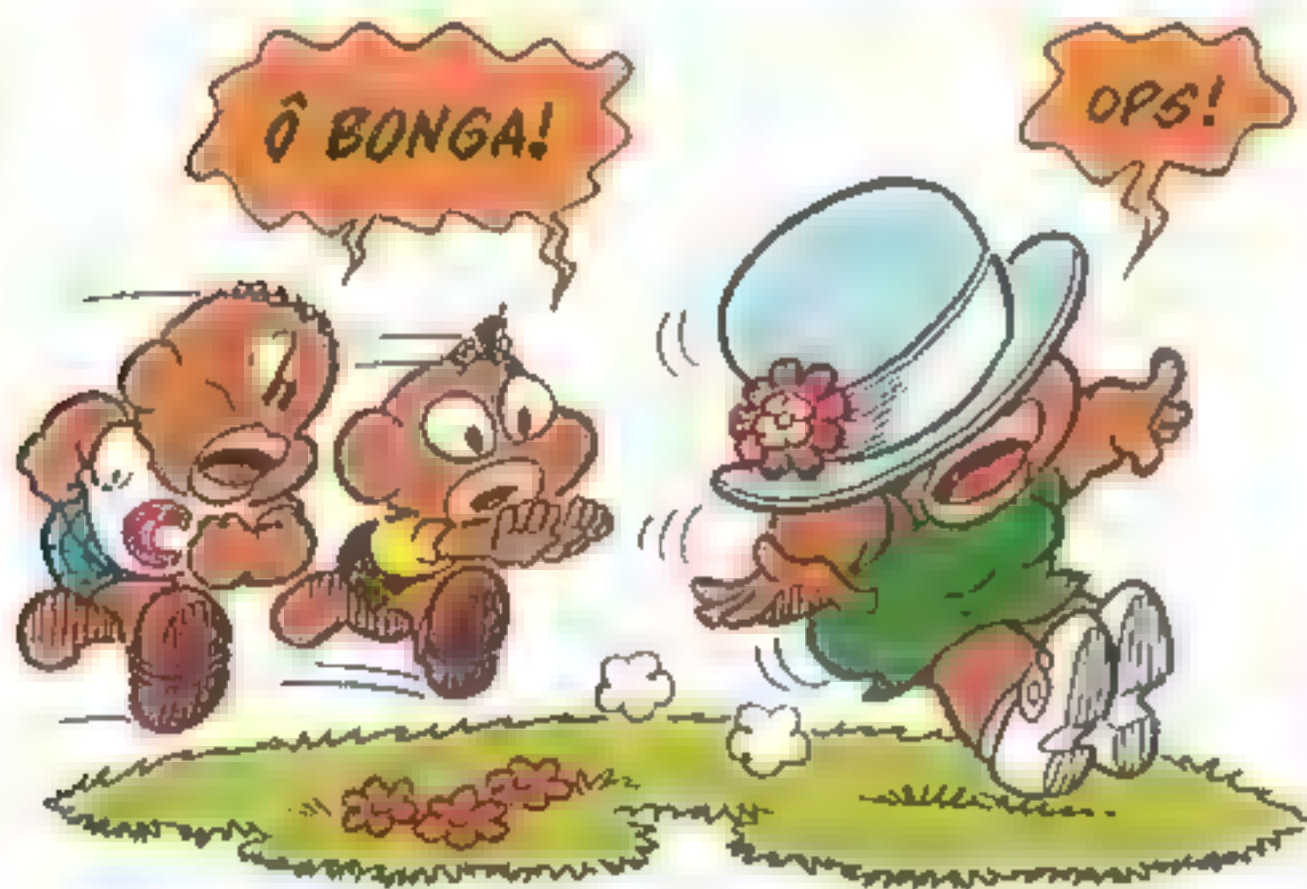
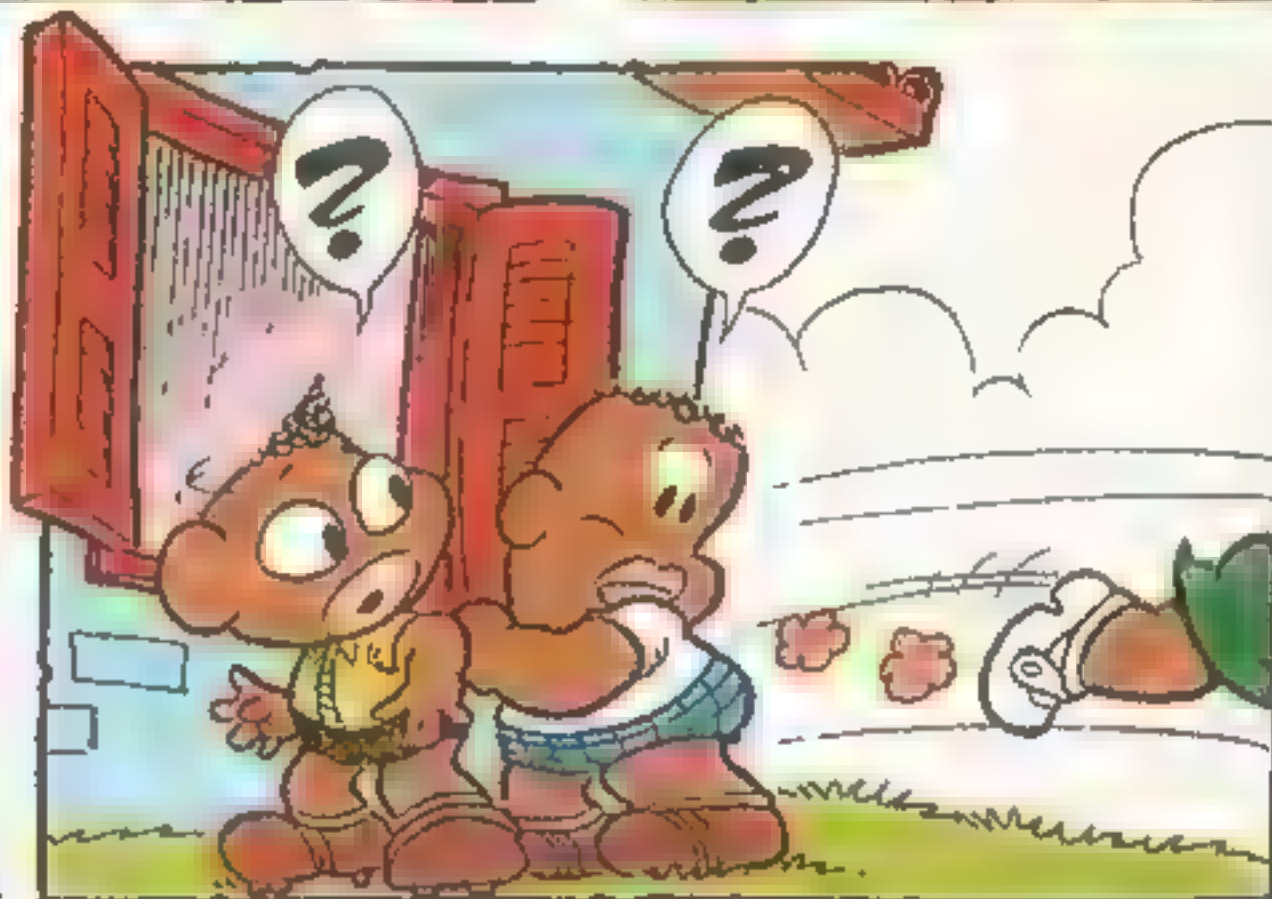
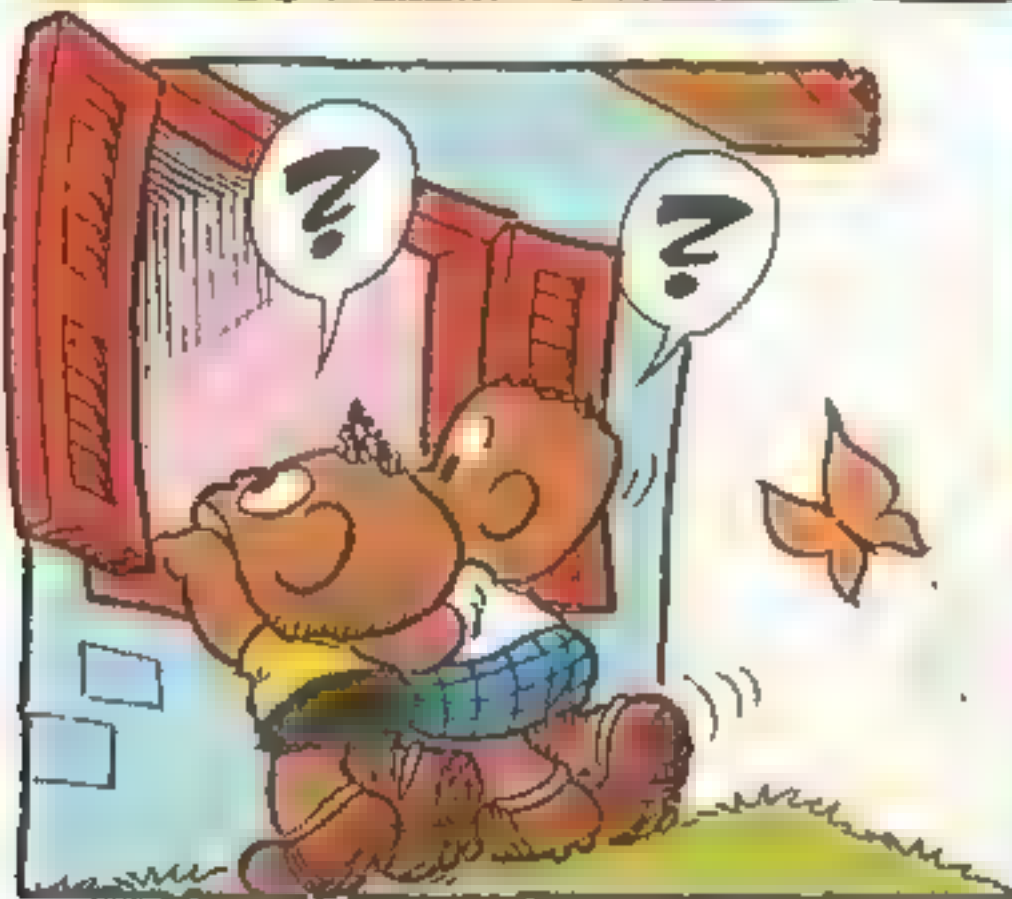
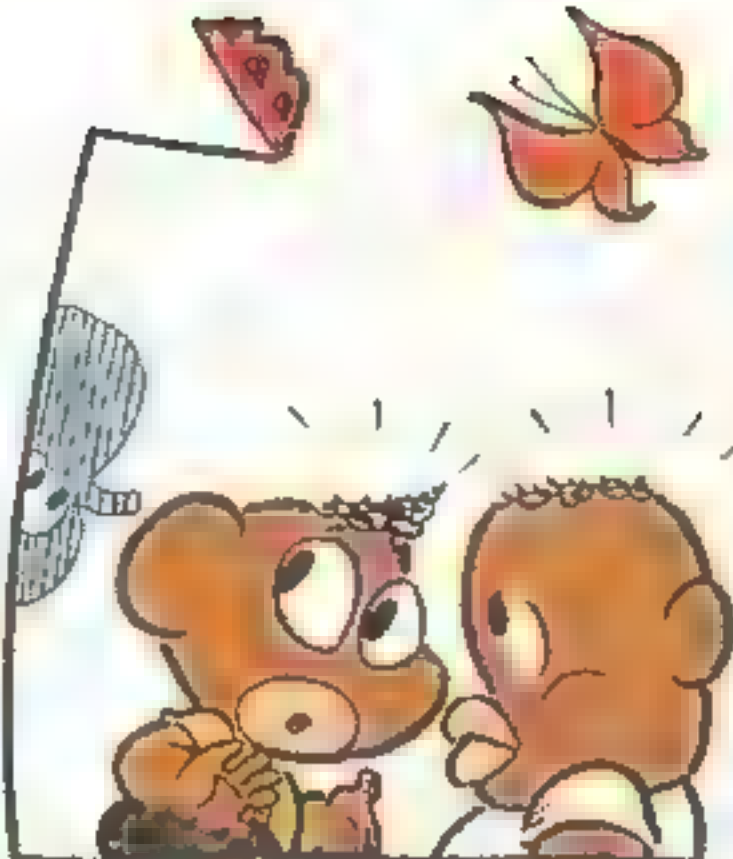
TURMA! AQUI ESTÃO O DADINHO E A BOLINHA PARA O JOGÃO DAS PÁGINAS 72 E 73! BOM DIVERTIMENTO!

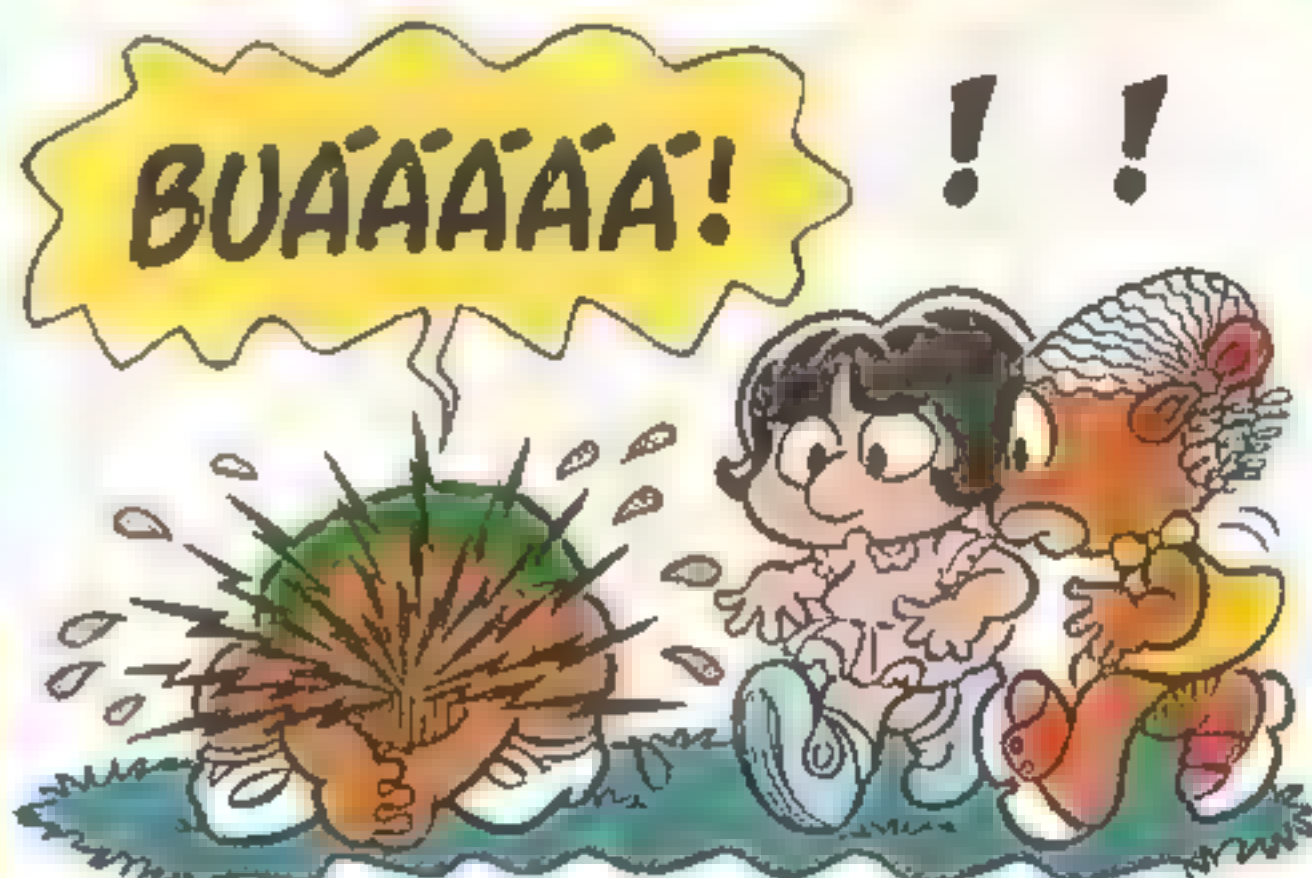
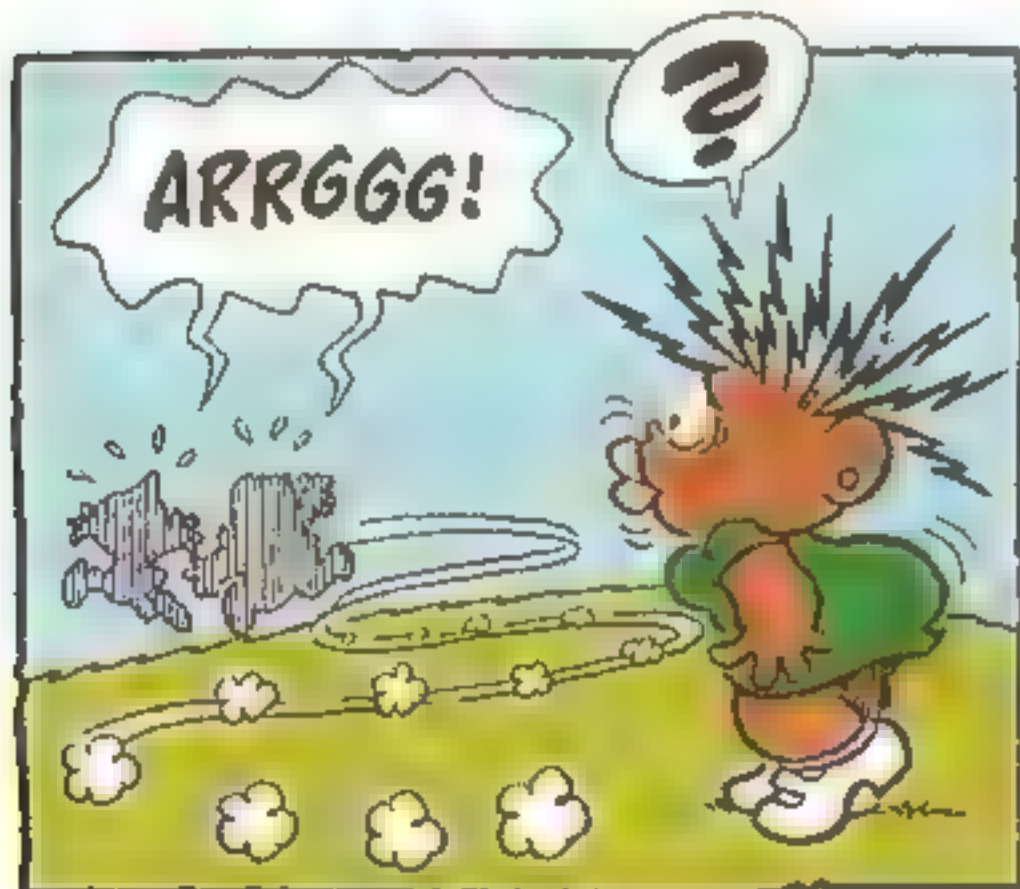


RESPOSTAS: - Pág. 70 - Jogo de Palavras A) Palavras Cruzadas - Horizontais: 1) Pupila. 2) Solene, D. 3) Ato, Time. 4) Lê, Ditas. 5) E, Cimo, P. 6) Inato, Fé. 7) Raso, S.O.S. 8) O, Àspera. 9) Tróica. Verticais: 1) Saleiro. 2) Pote, Na, T. 3) Ulo, Casar. 4) Pé, Ditoso. 5) Íntimo, Pi. 6) Leito, Séc.. 7) A, Má, Fora. 8) Despesa. B) Argentina./ Pág. 71 - Olho Vivo! A) Arcos n 2,3,5,8,9 e 10. B) Peça n 7./Pág. 74 - Drible de Palavras: A) Zé Maria e Cerezo, Nunes e Leão, Amaral e Zico. B) 1) Meio. 2) Falta. 3) Ferrar. 4) Médio. 5) Parede. 6) Prêlio. 7) Pelota. 8) Gandula. 9) Garfar. 10) Batedor. 11) Armador./ Pág. 76 - Tabelinha: Alemanha.

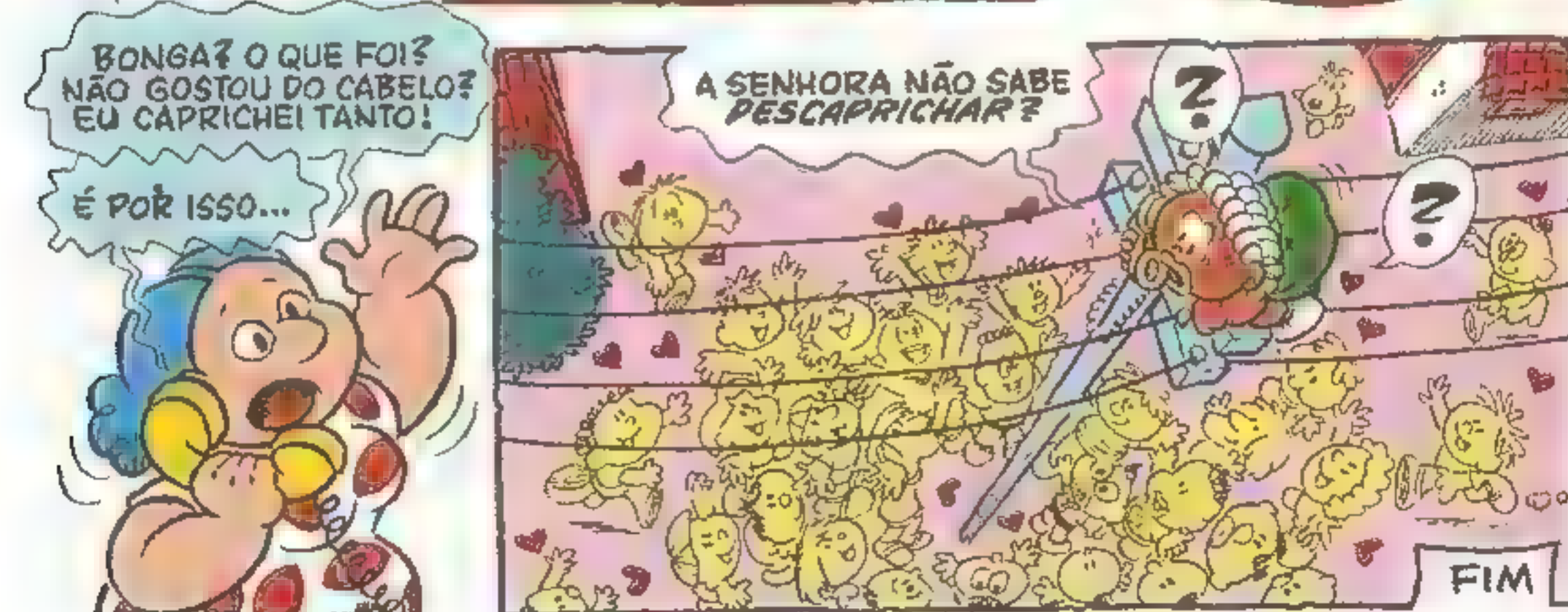
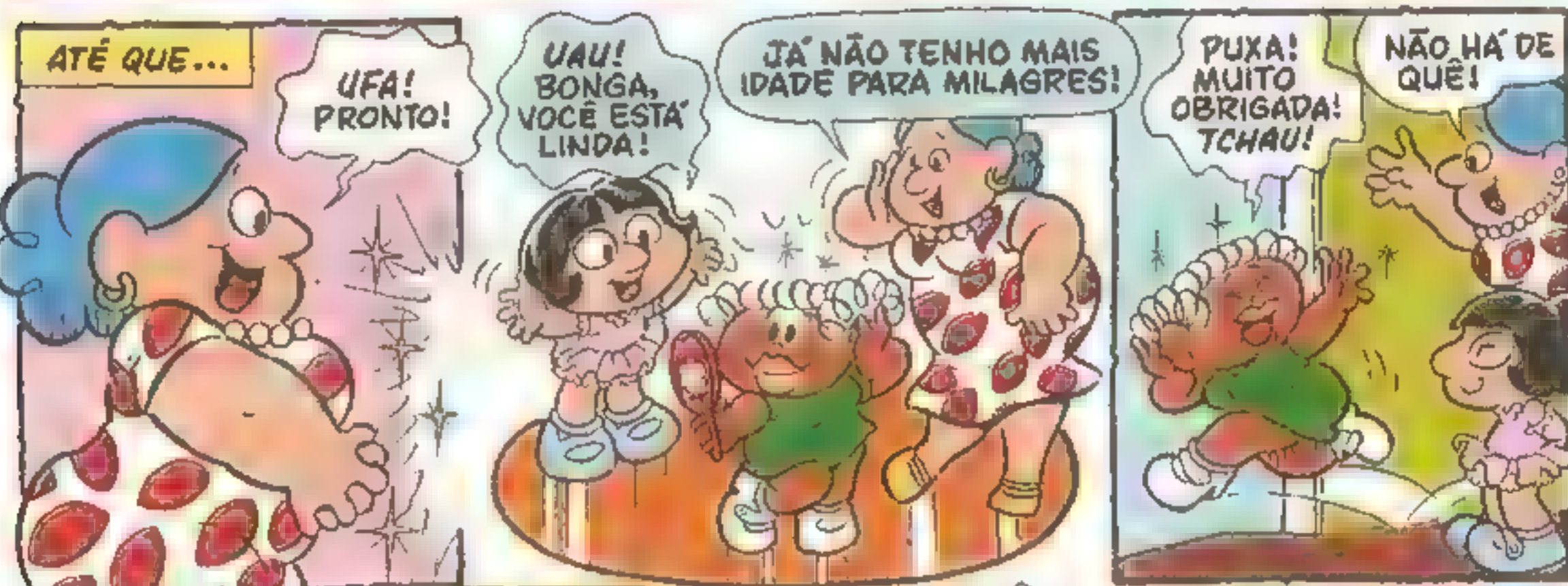
Bonga A DESPENTEADA











PELEZINHO O ENTUSIASMO



UM...DOIS...
TRÊS.



É CANJA, É CANJA,
É CANJA DE GALINHA!
ARRANJA OUTRO TIME
PRA JOGAR COM A
NOSSA LINHA!

MAIS
FORTE!



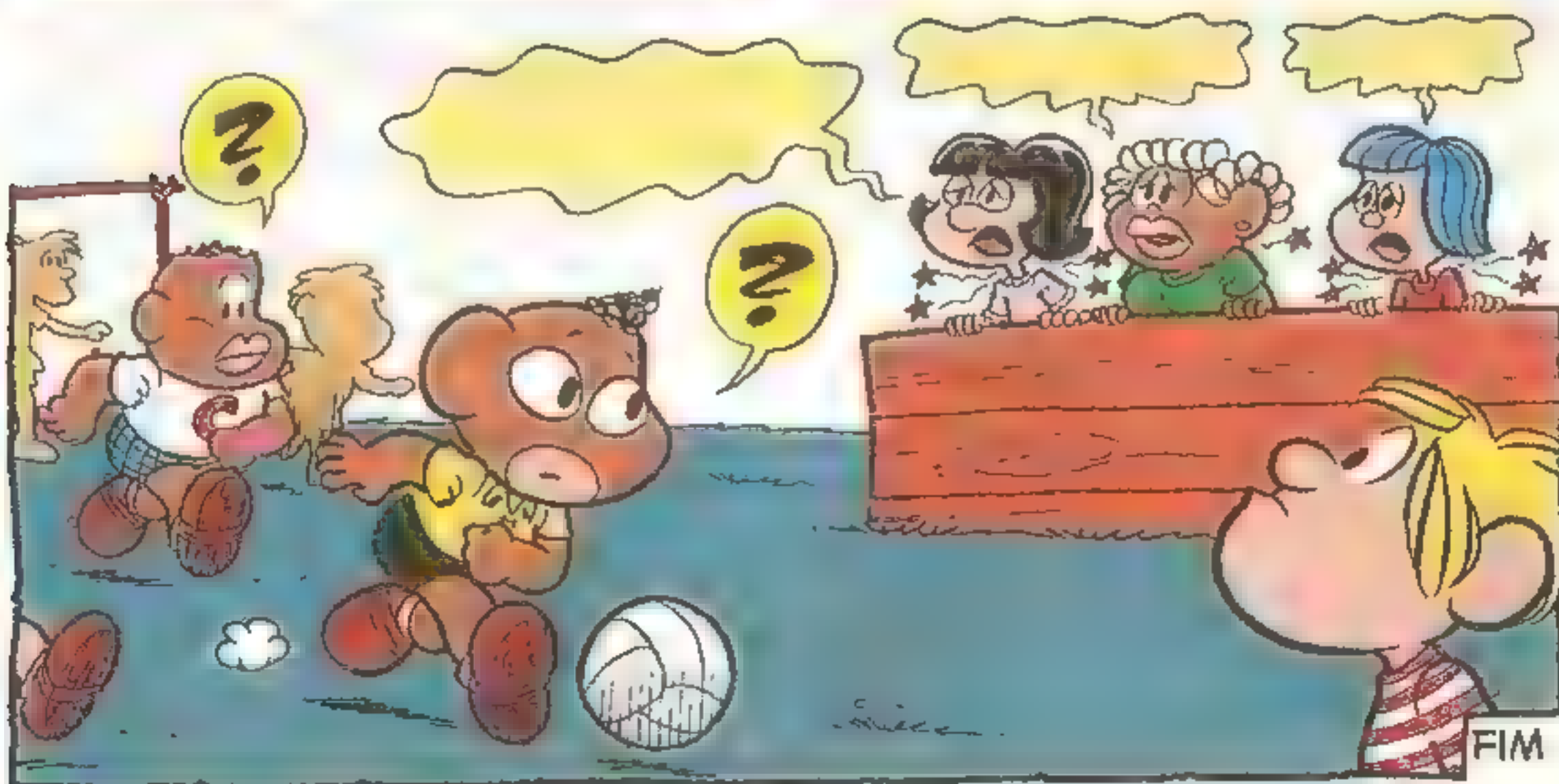
UM, DOIS, TRÊS,
O ADVERSÁRIO
É FREGUÊS!

MAIS
FORTE!



OLÊ, OLÁ!
NOSSO TIME
TÁ BOTANDO
PRA QUEBRÁ...

MAIS
FORTE!

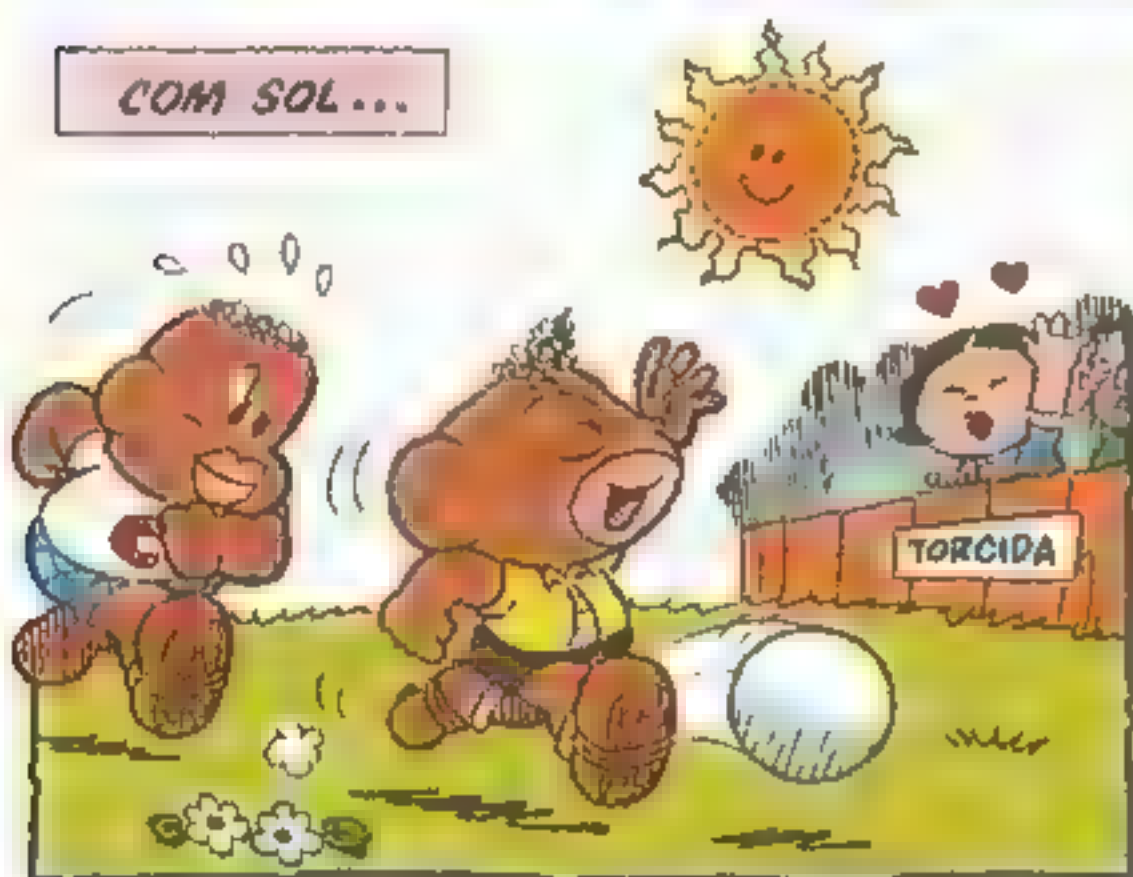


O TORCEDOR

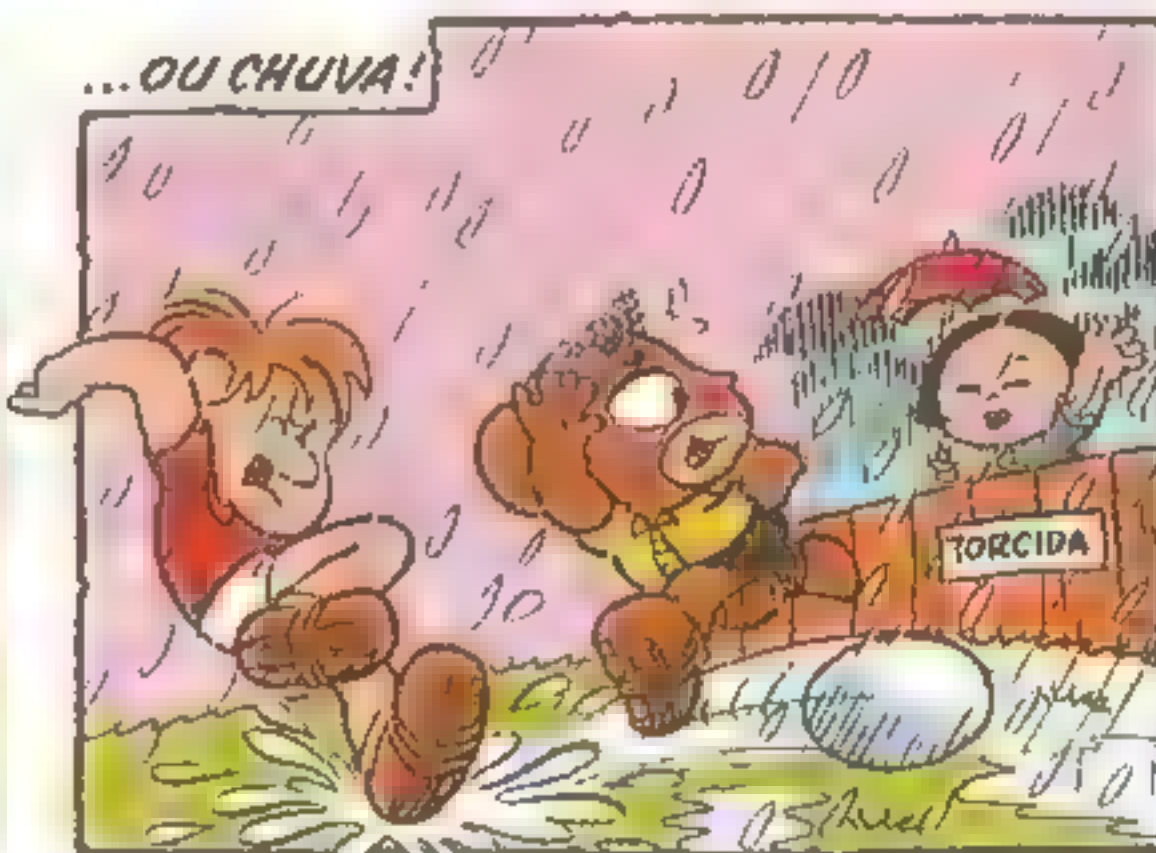
TUDO DIA, EM TODOS
OS JOGOS, A TORCIDA
COMPARECIA COMPLETA.



COM SOL...



...OU CHUVA!

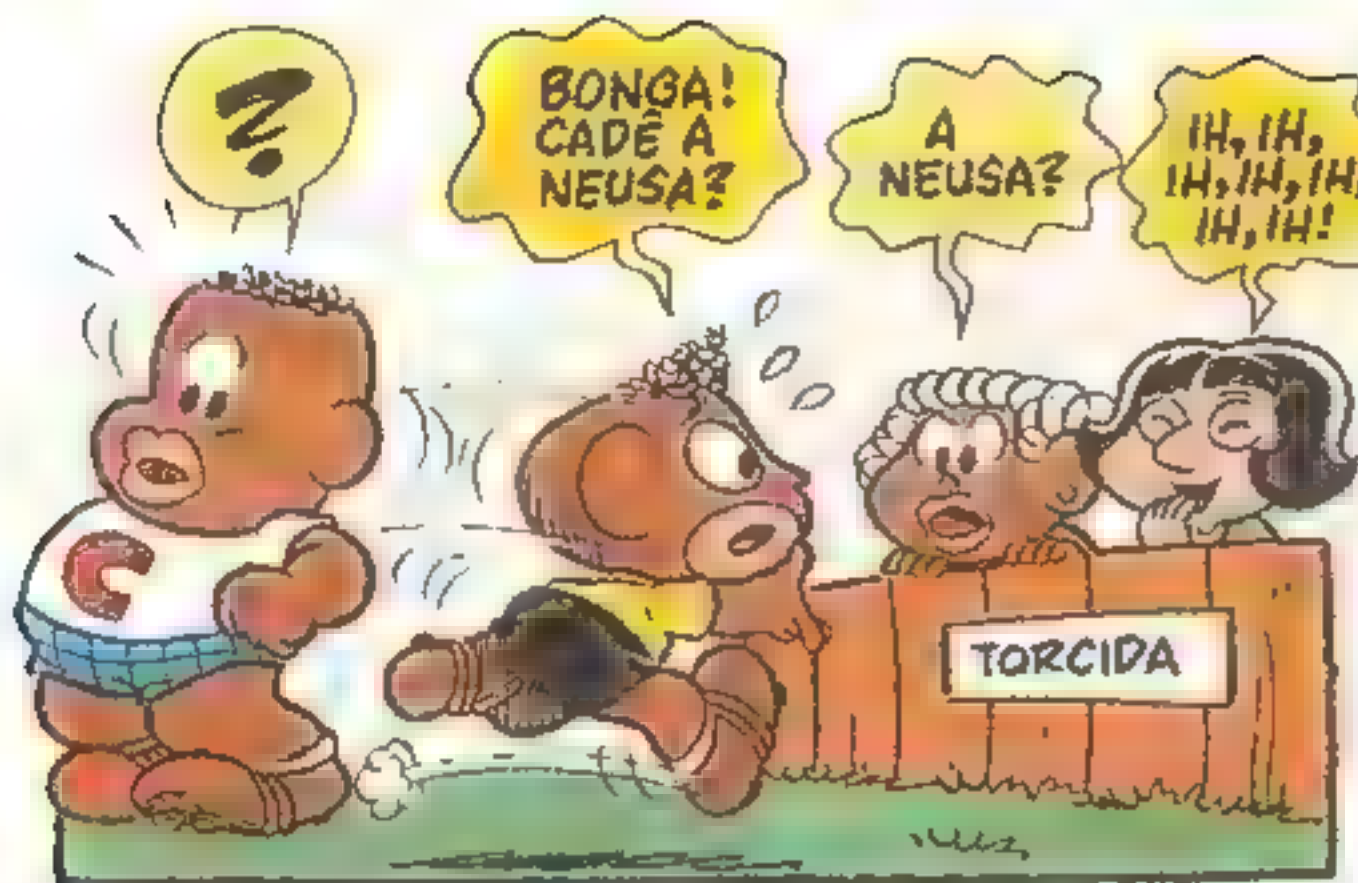


ATÉ QUE UM DIA...



AHÁ! PEGUEI
A BOLA DO
PELEZINHO!

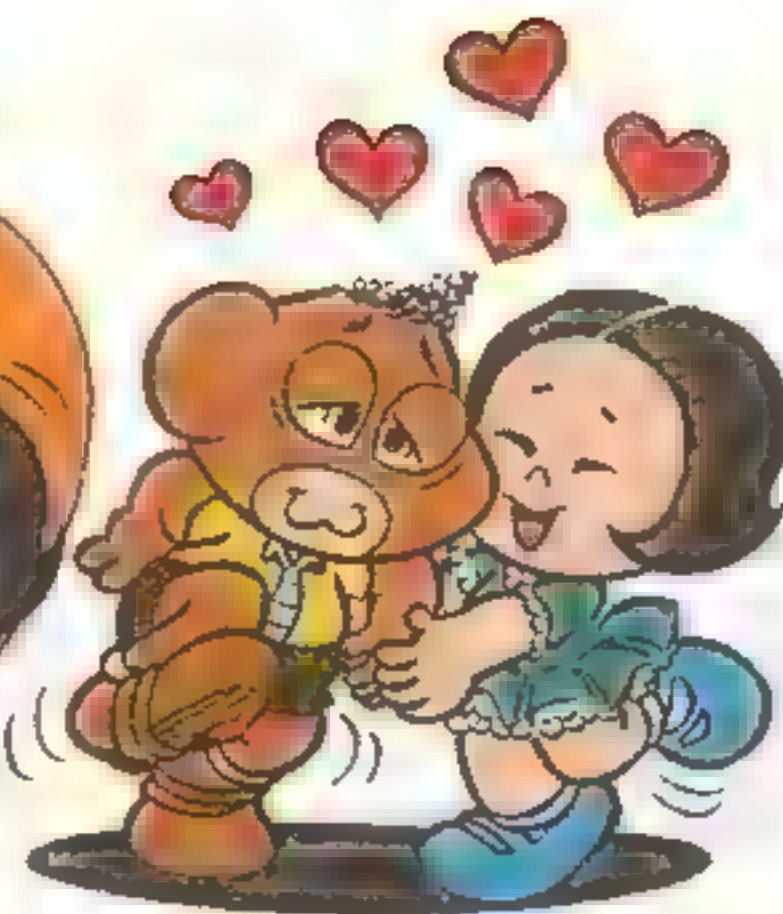
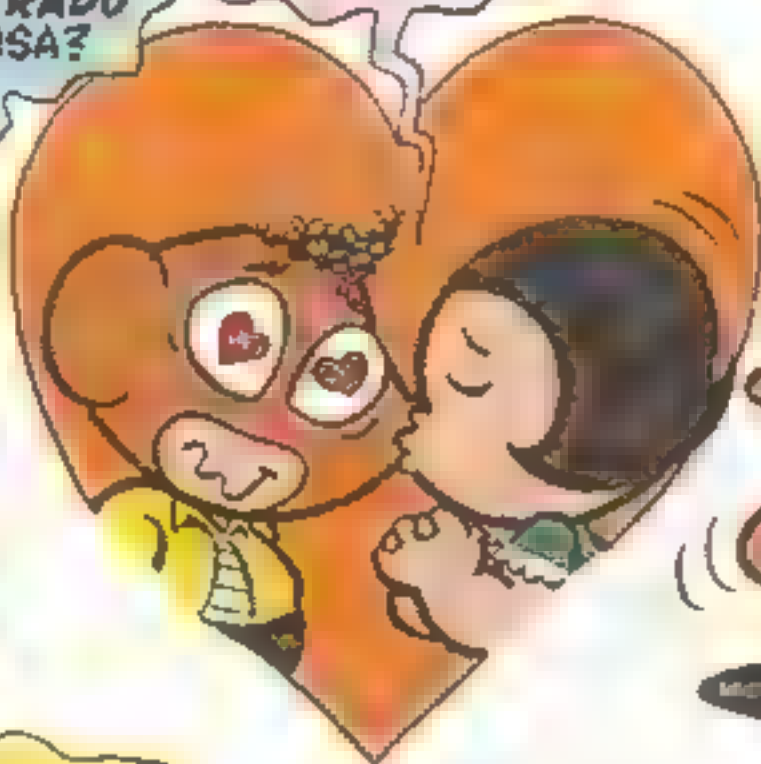
PELEZINHO!
ACORDA, HOMEM!
POR QUE DEU A
BOLA DE PRESENTE
PRO TEÓFILO?



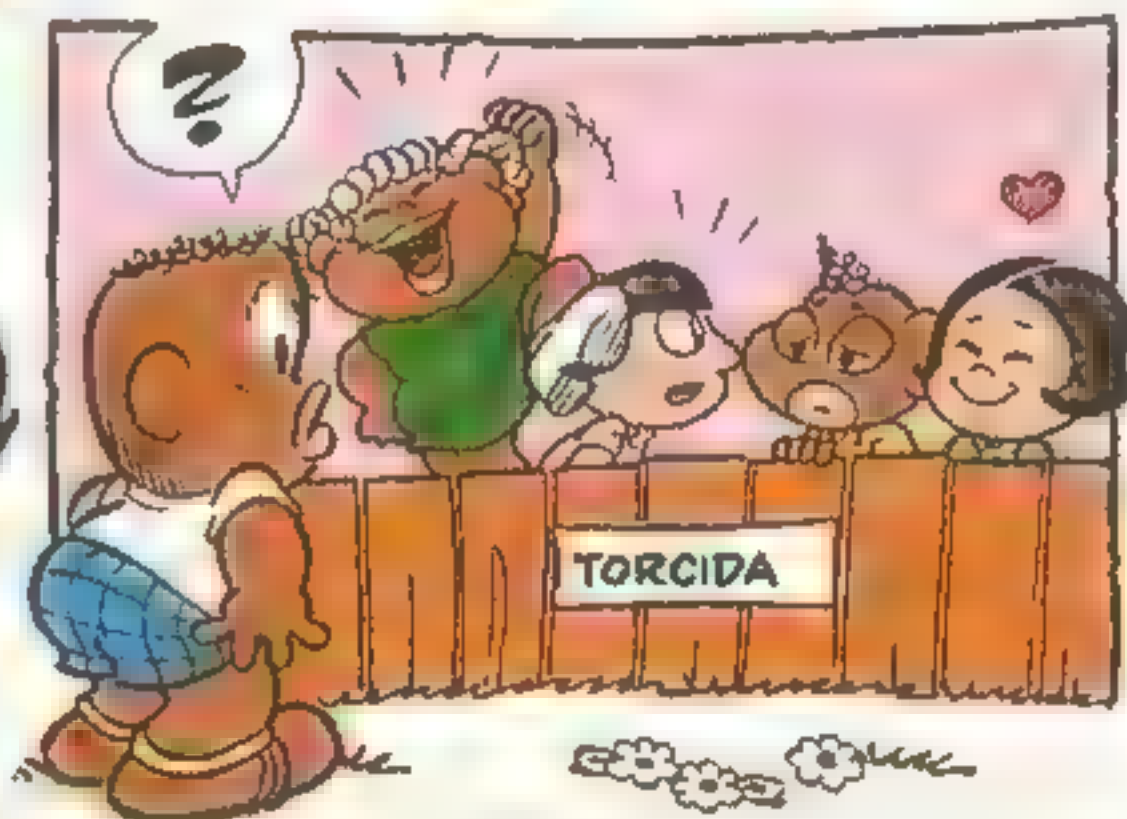
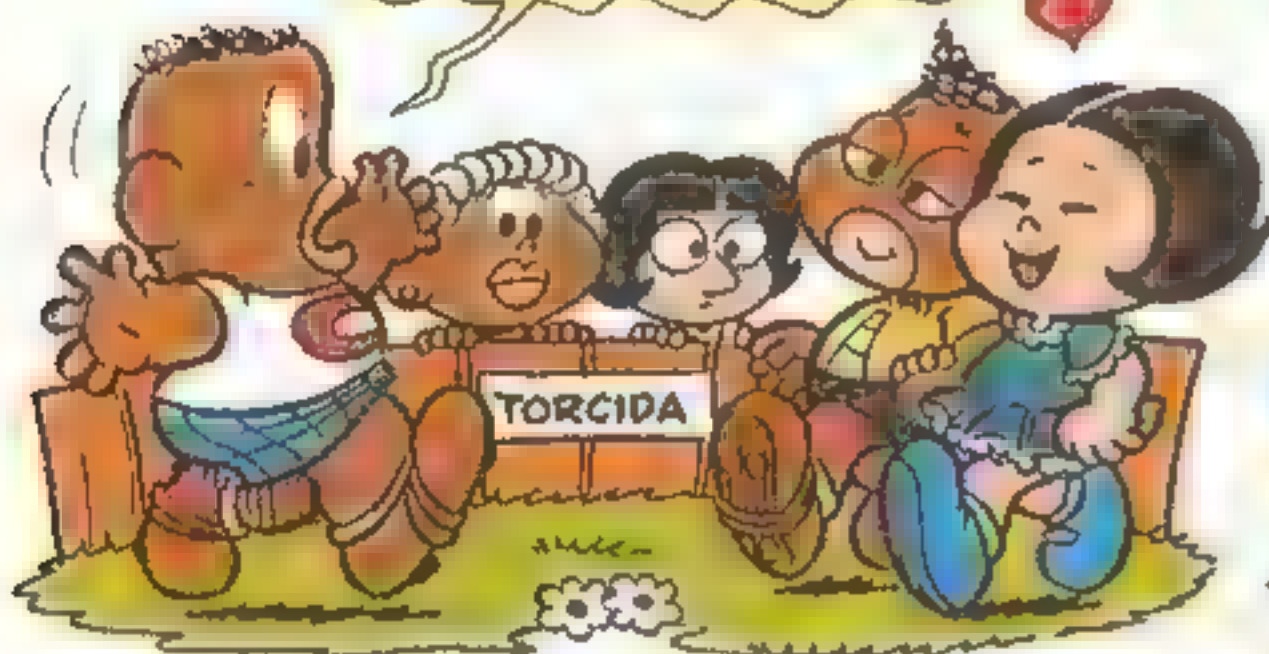
PÁRA, NEUSA! VOCÊ
VENCEU! SABE QUE
EU NÃO AGUENTO VER
VOCE FAZENDO
BEICINHO!

ENTÃO
PEREZINHO
FICA AO RADO
DE NEUSA?

CHUAC!



PUXA, PELEZINHO!
FINALMENTE VOCÊ VOLTOU!
VAMOS CONTINUAR E...

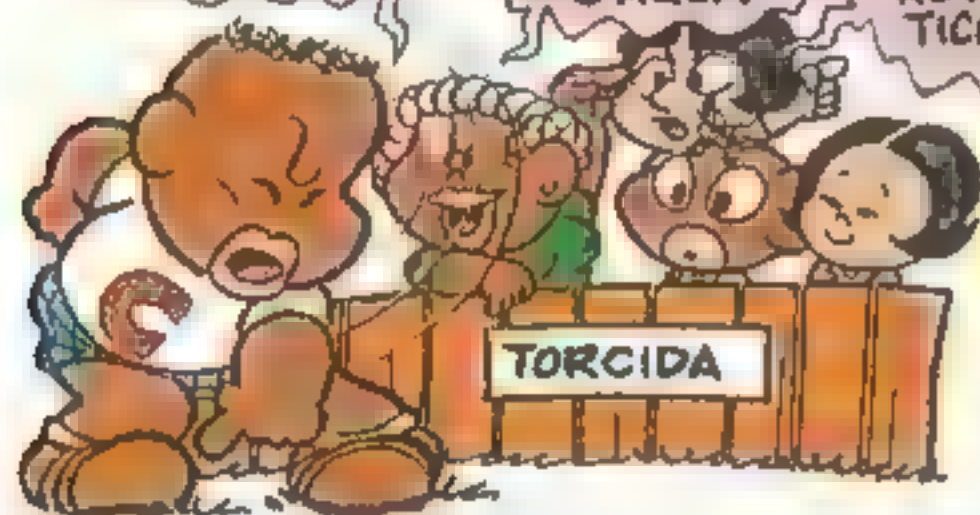


Ô PELEZINHO!
QUER SAIR DA
TORCIDA E VIR
JOGAR?

Ô CANA!
SE MANCA!
NÃO VÊ QUE
O LUGAR DELE
É AQUI?

ESSES
HOMENS
NÃO SÃO
NADA
ROMÂN-
TICOS!

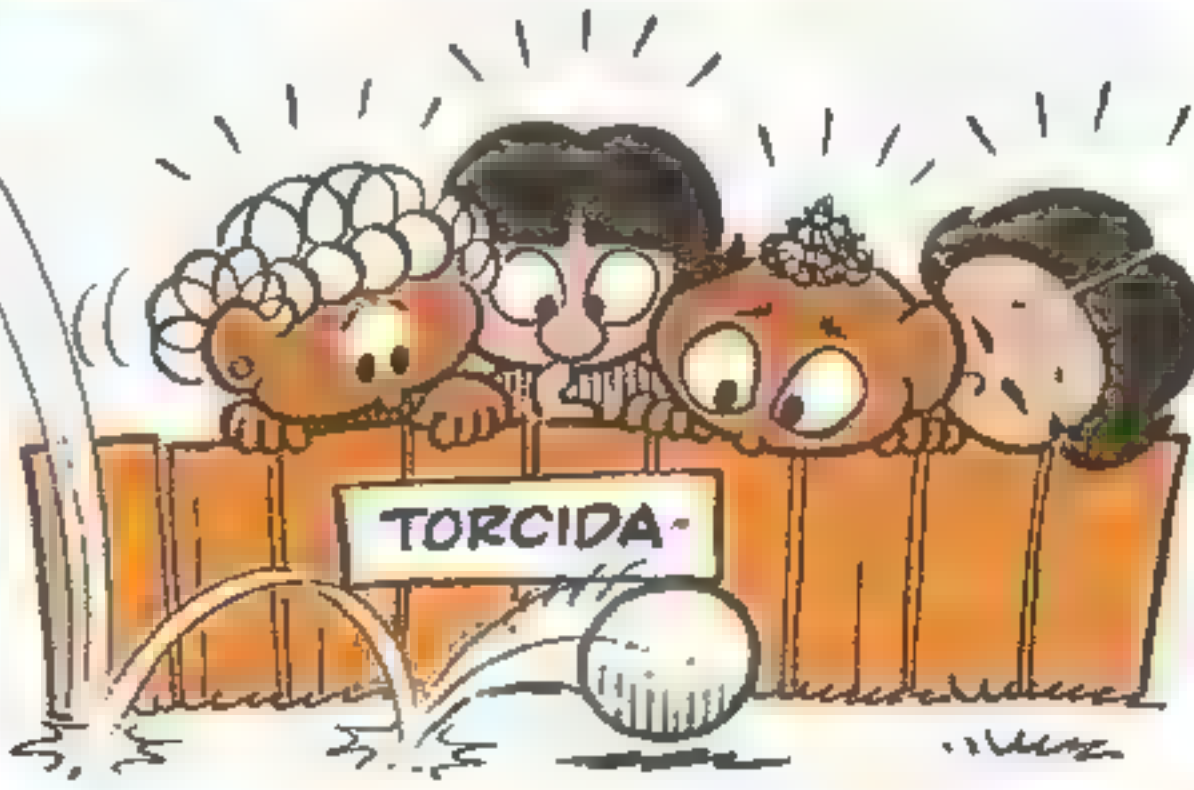
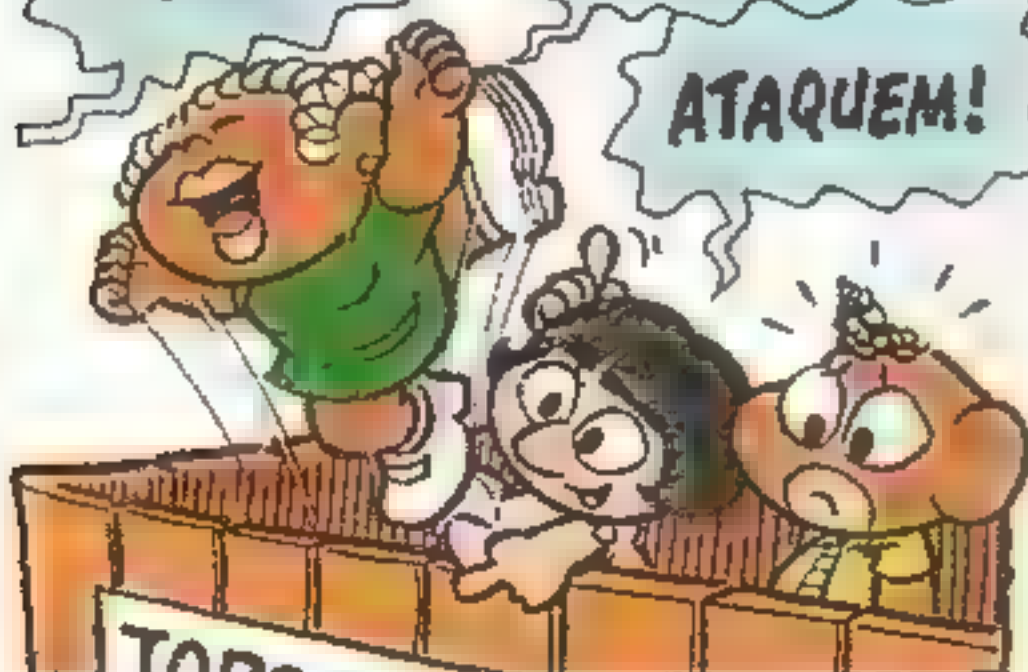
PELEZINHO!

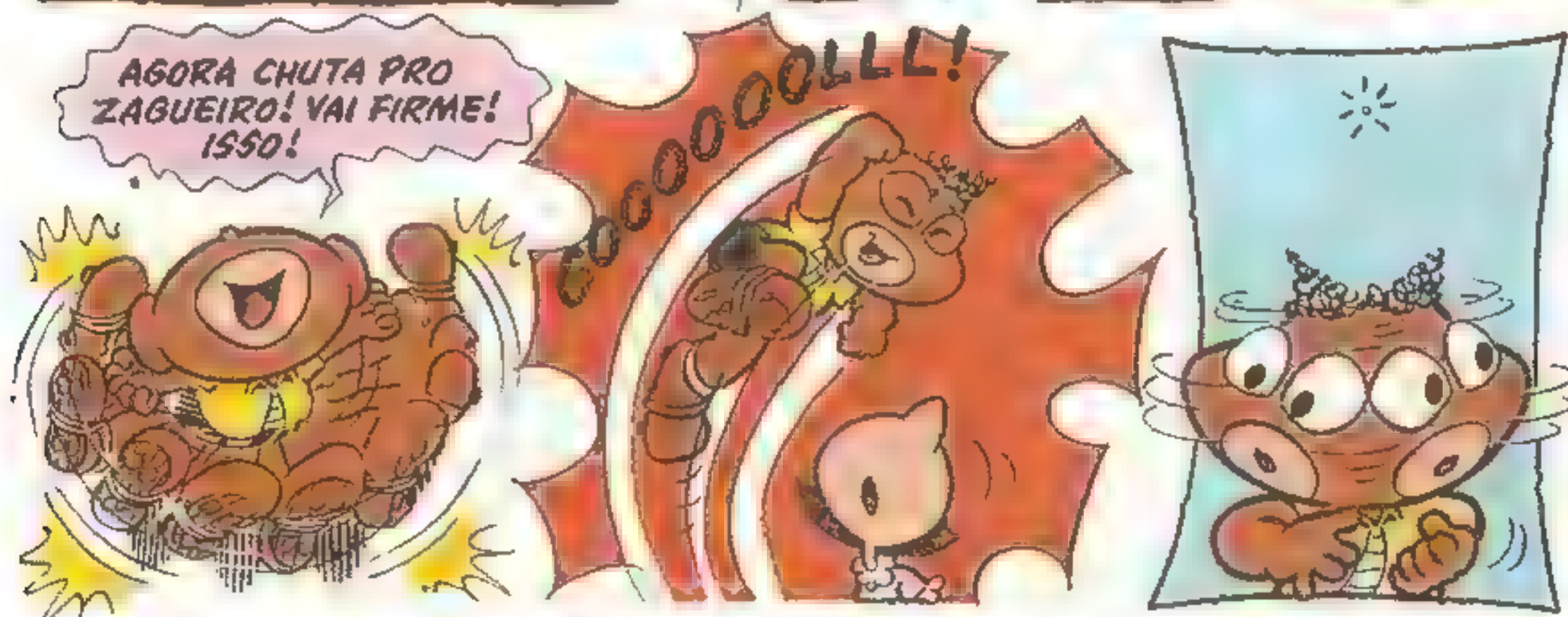
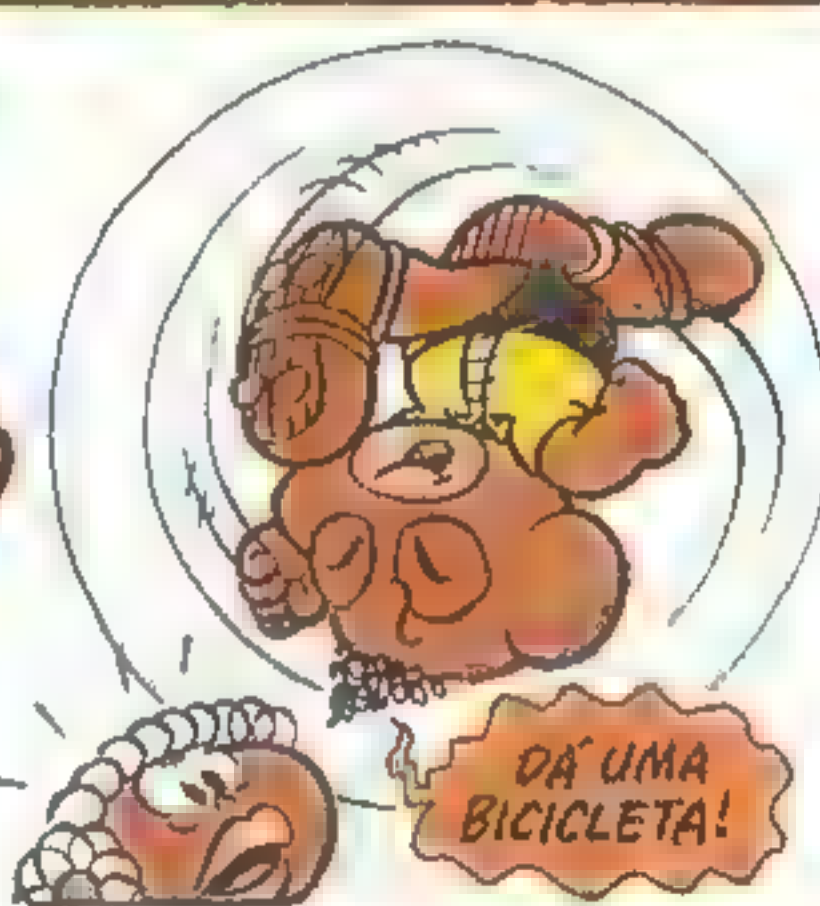
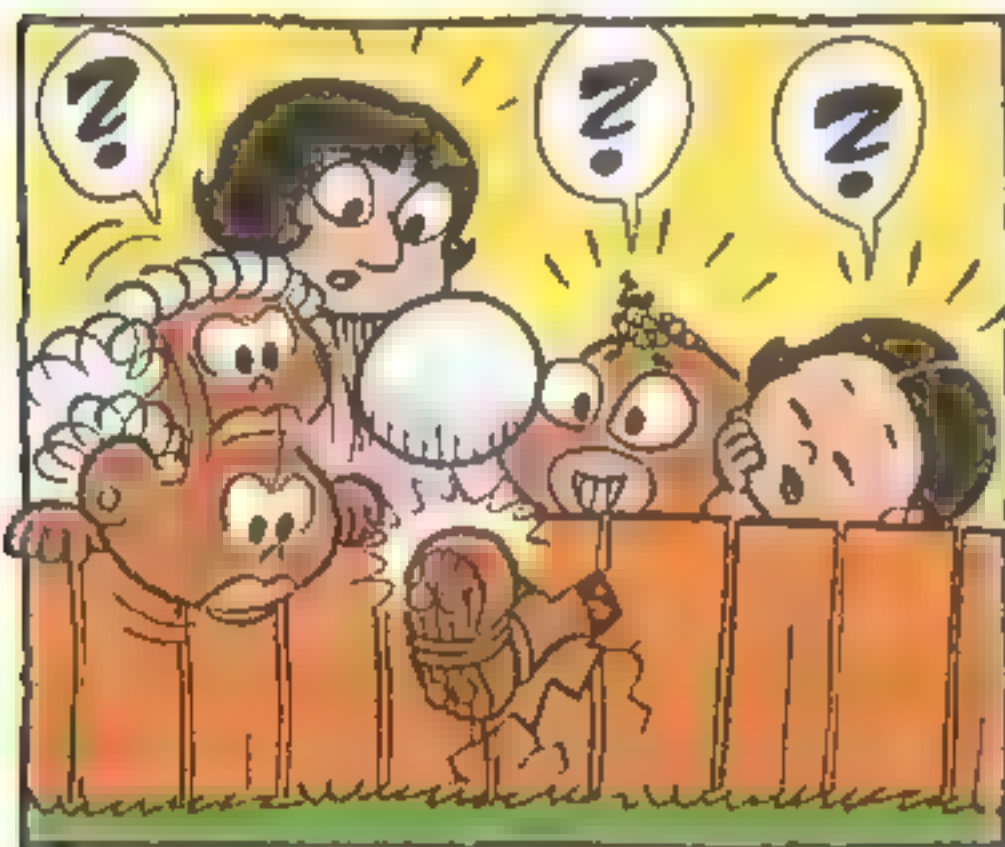
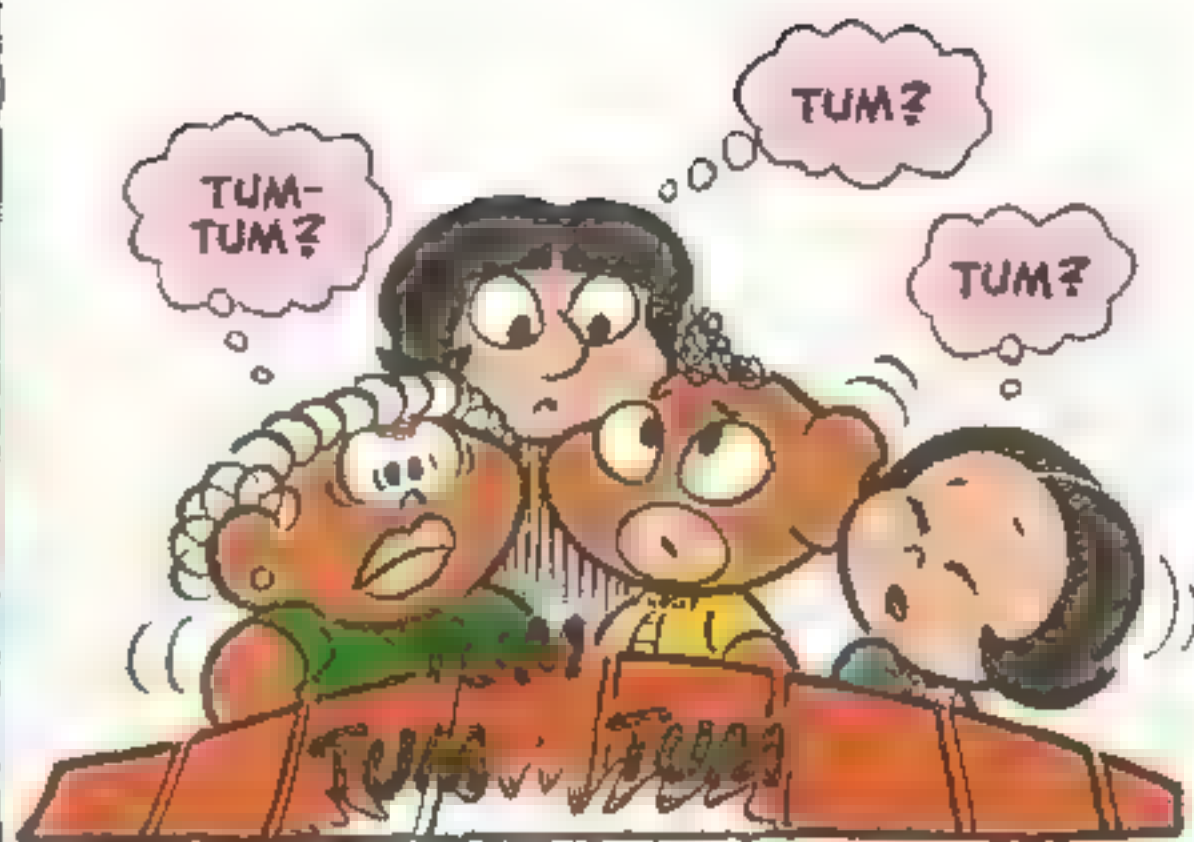


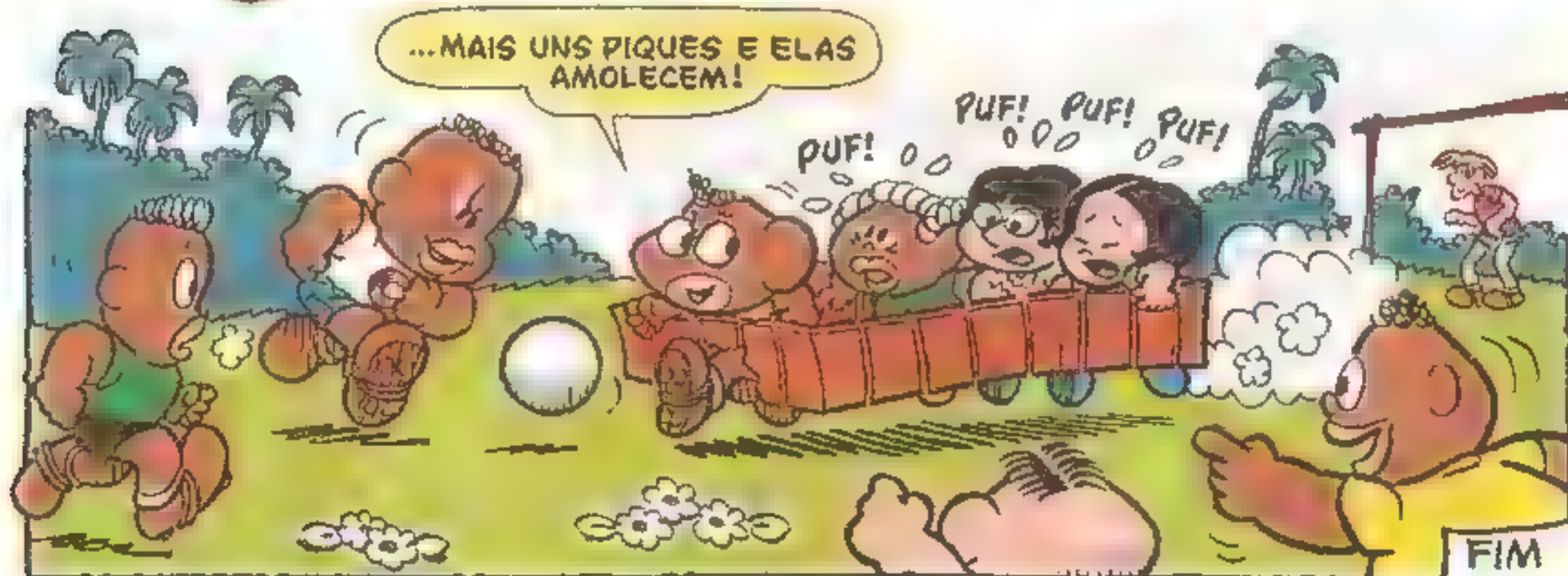
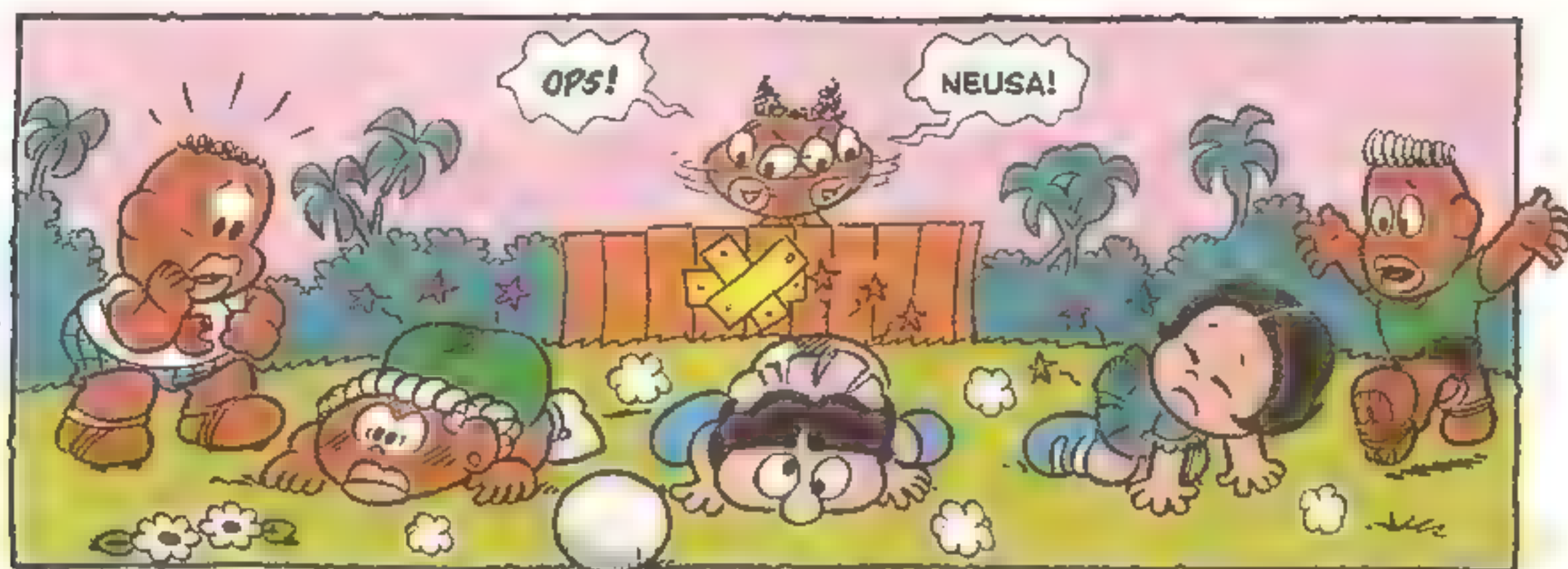
PRRIIII!
COMEÇOU
O JOGO!

VAI FIRME,
PESSOAL!

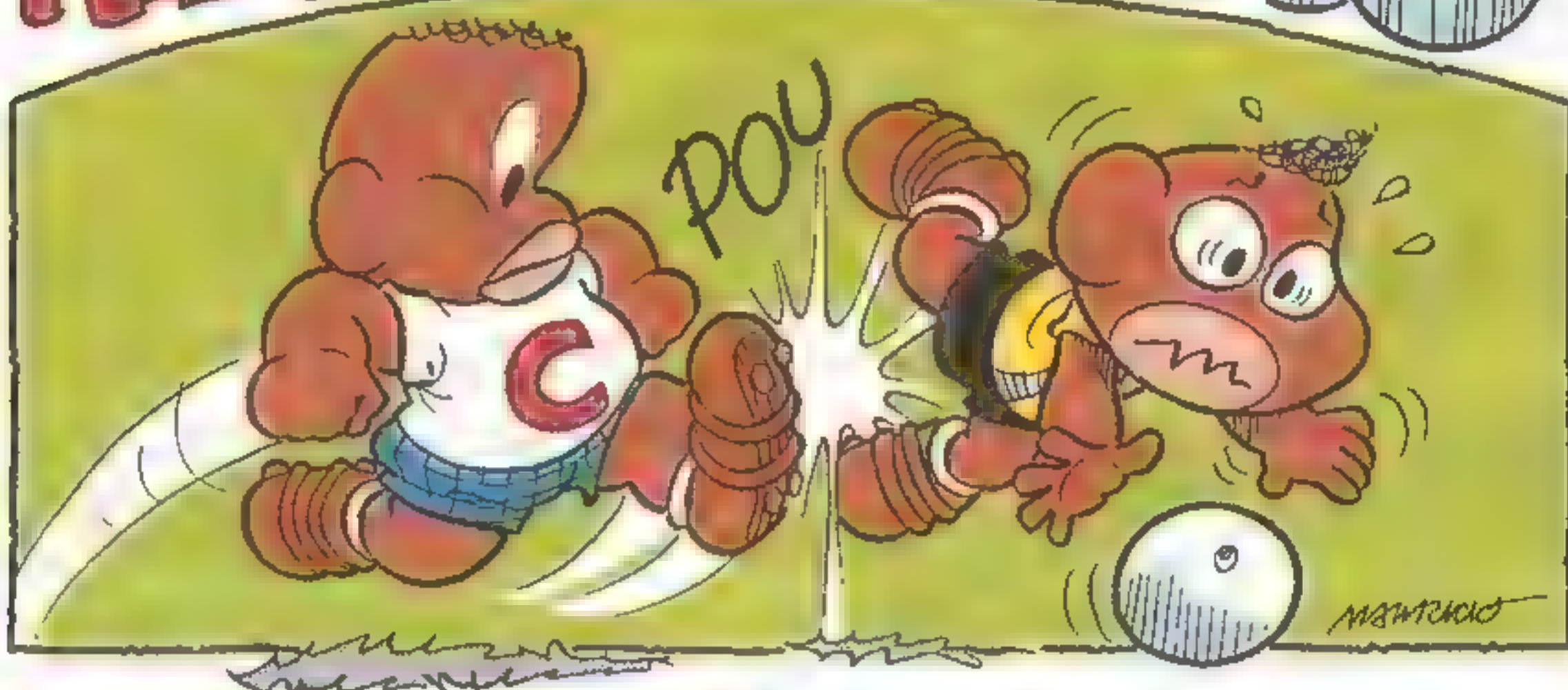
ATAQUEM!







PELEZINHO em O REMÉDIO





GOOL!

minhas
pernas!

BUM

INSURIDIO

AH, AH!

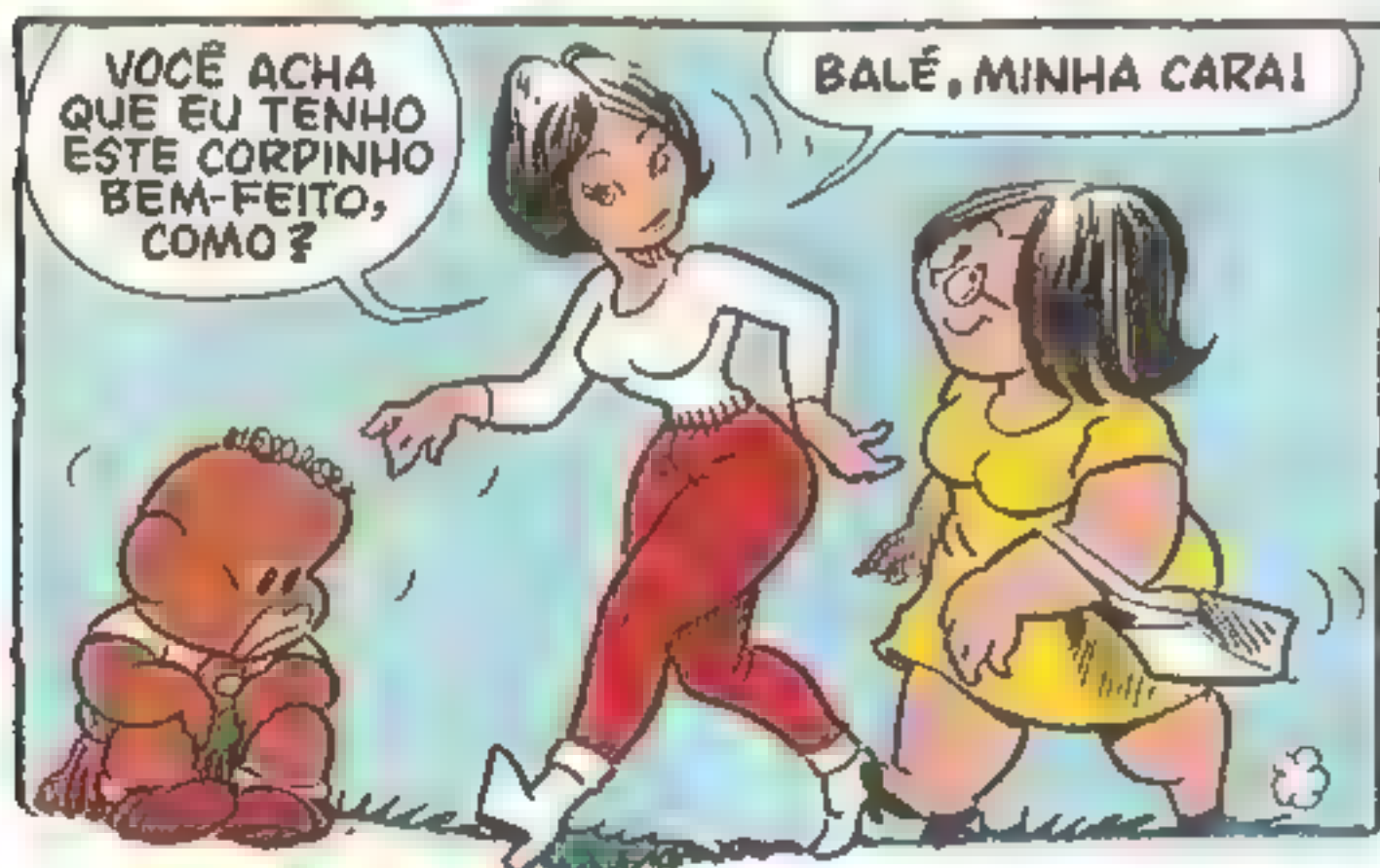
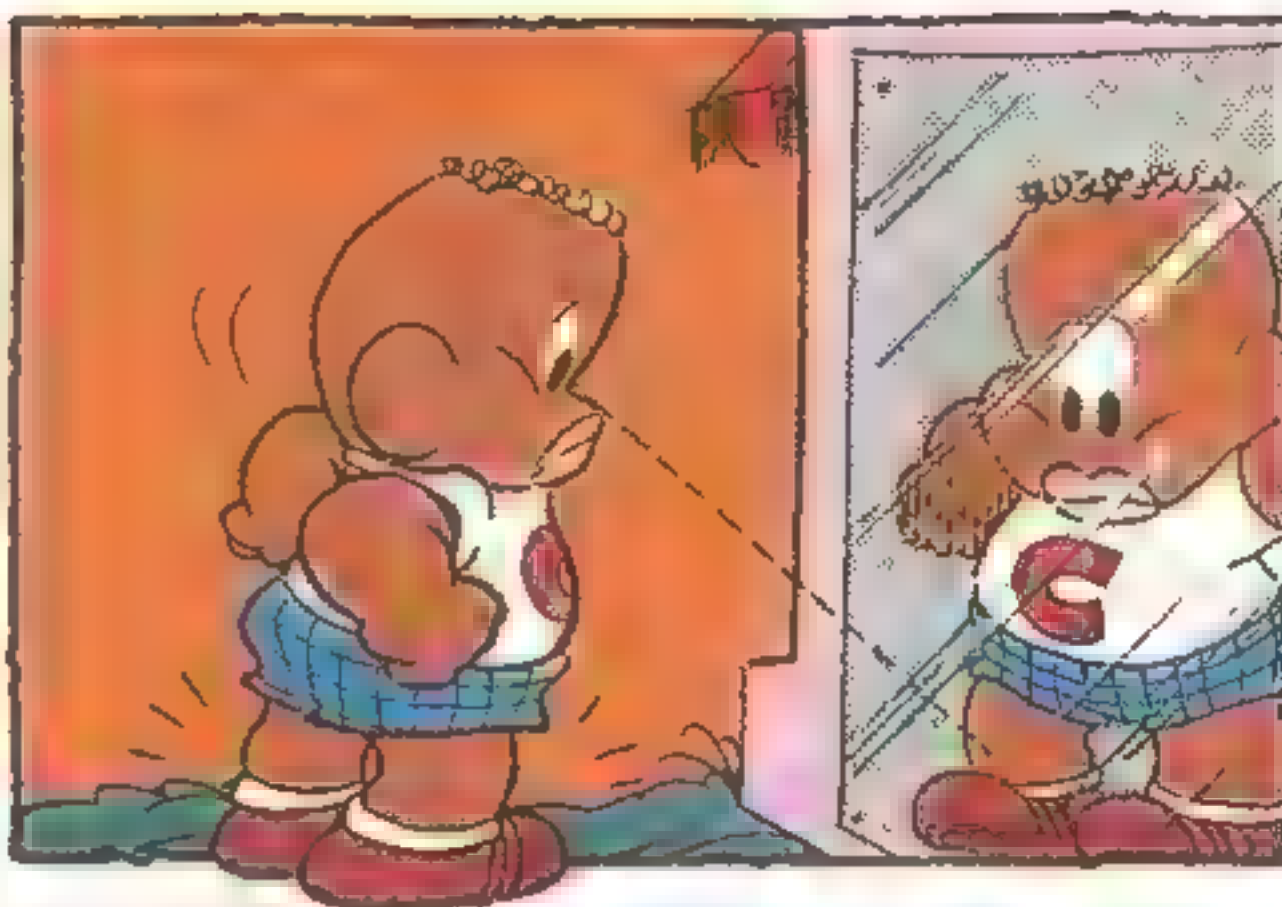
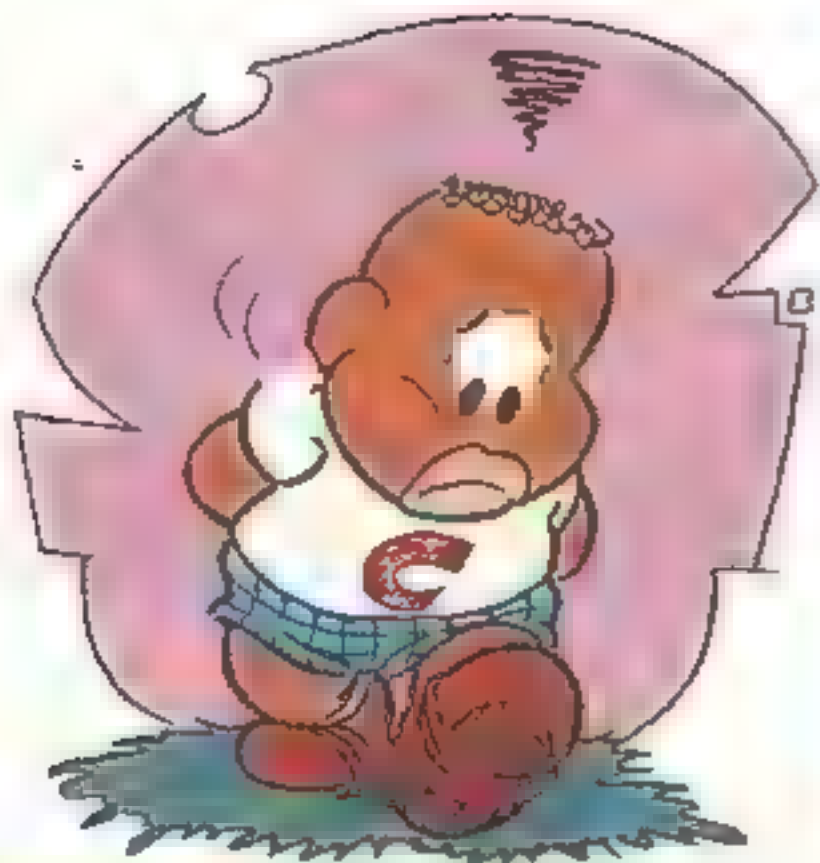
AH, AH!

AH, AH!

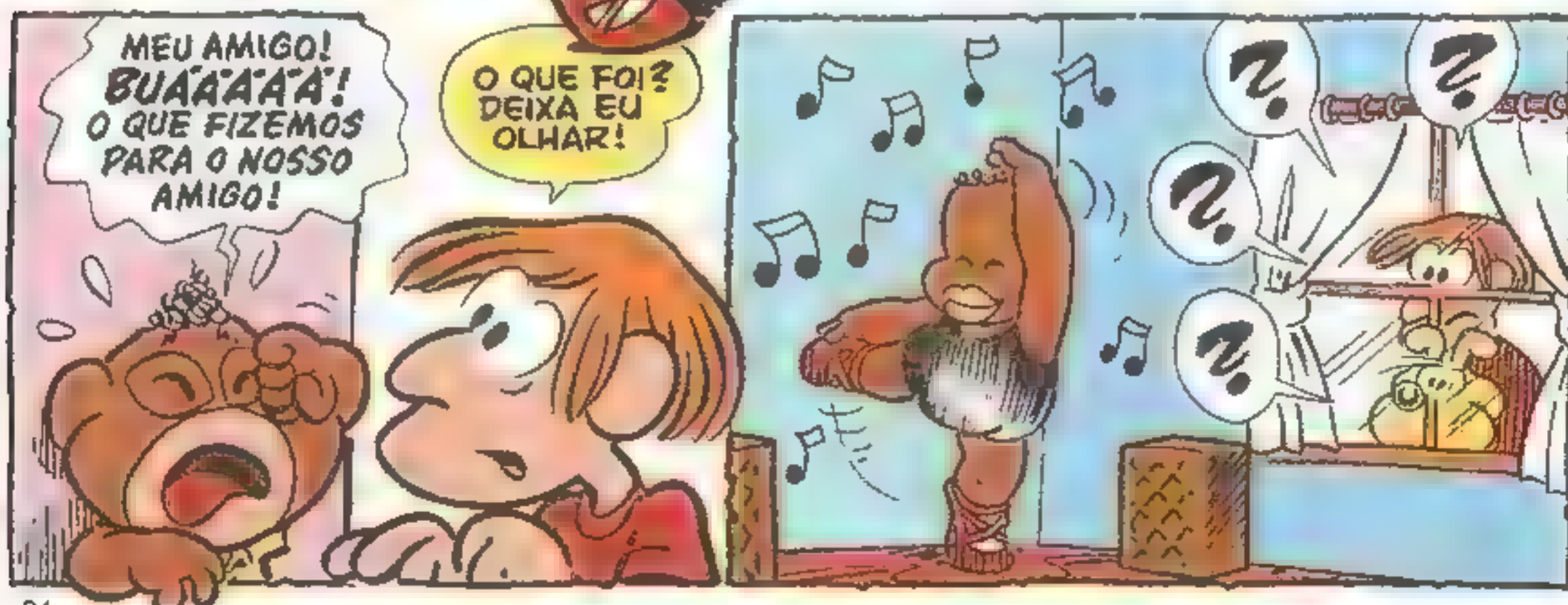
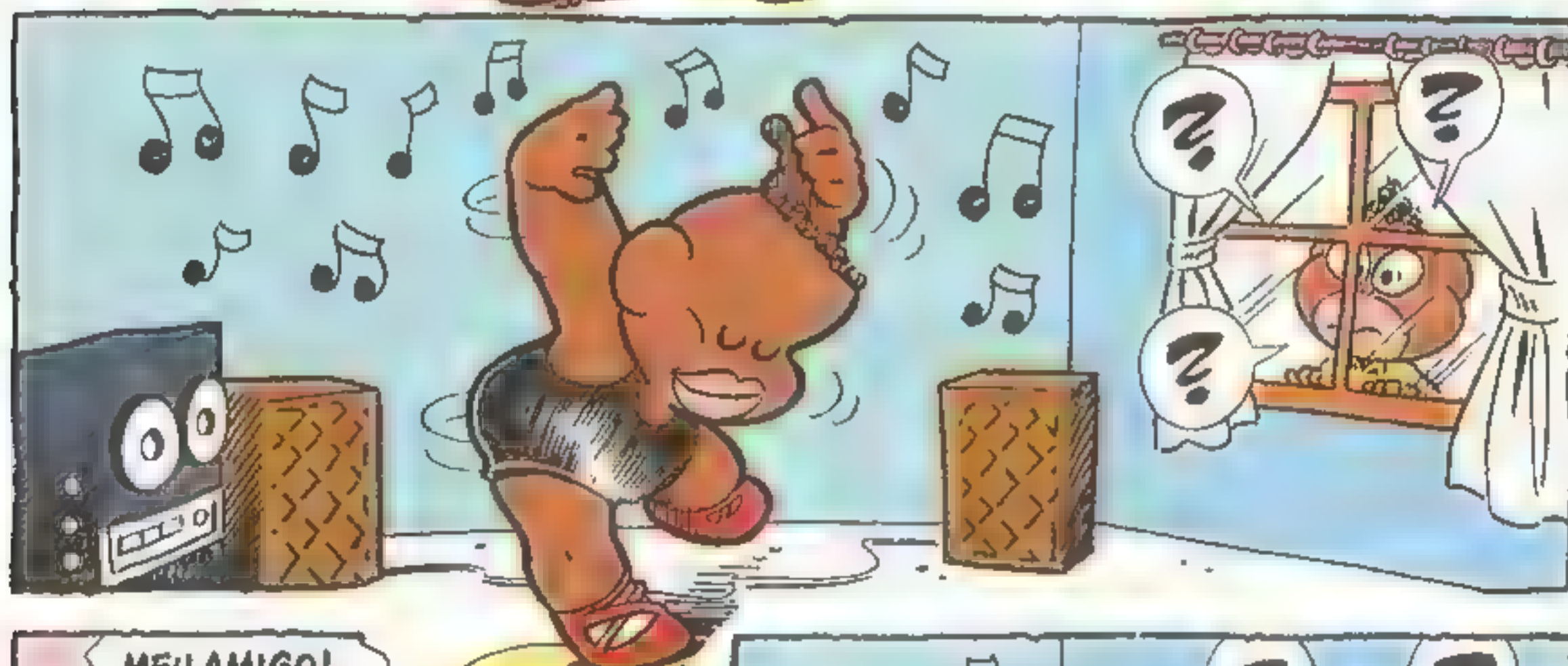
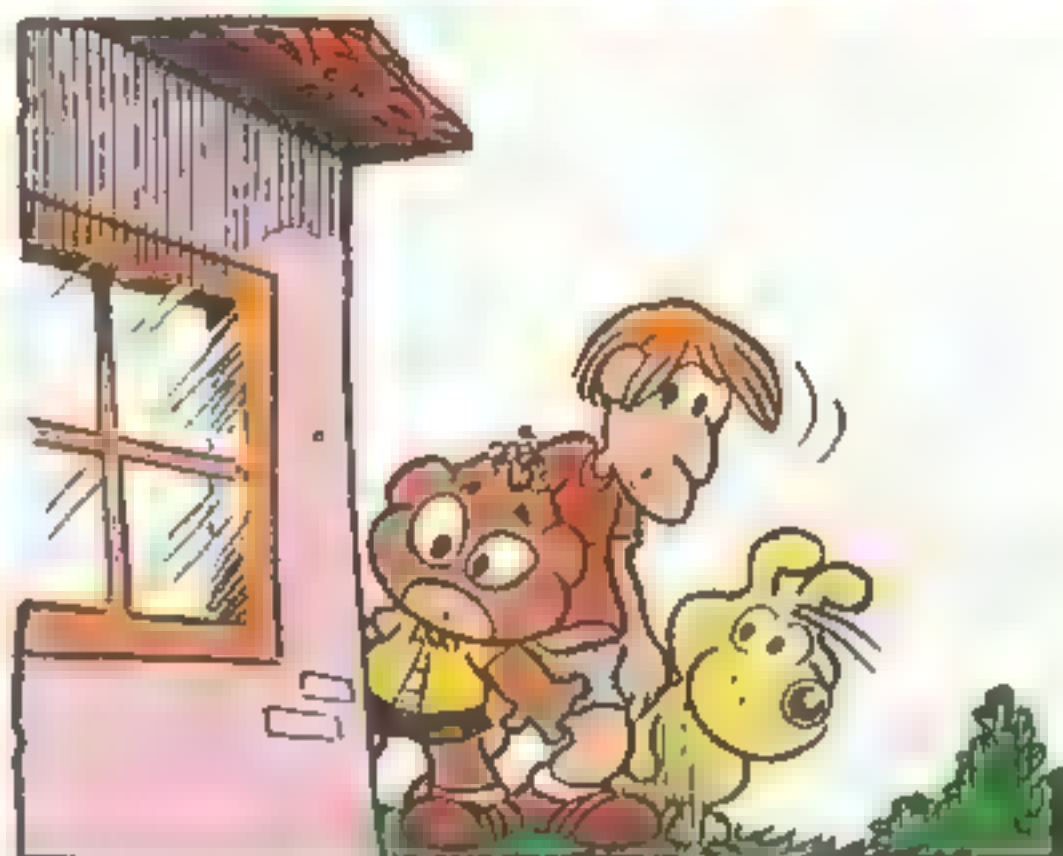
DEPOIS...

E! A GENTE
PERDEU O JOGO!

SE NÃO FOSSE POR
UMA CERTA PERNA TORTA...









O QUE NÓS
FIZEMOS
COM ELE?

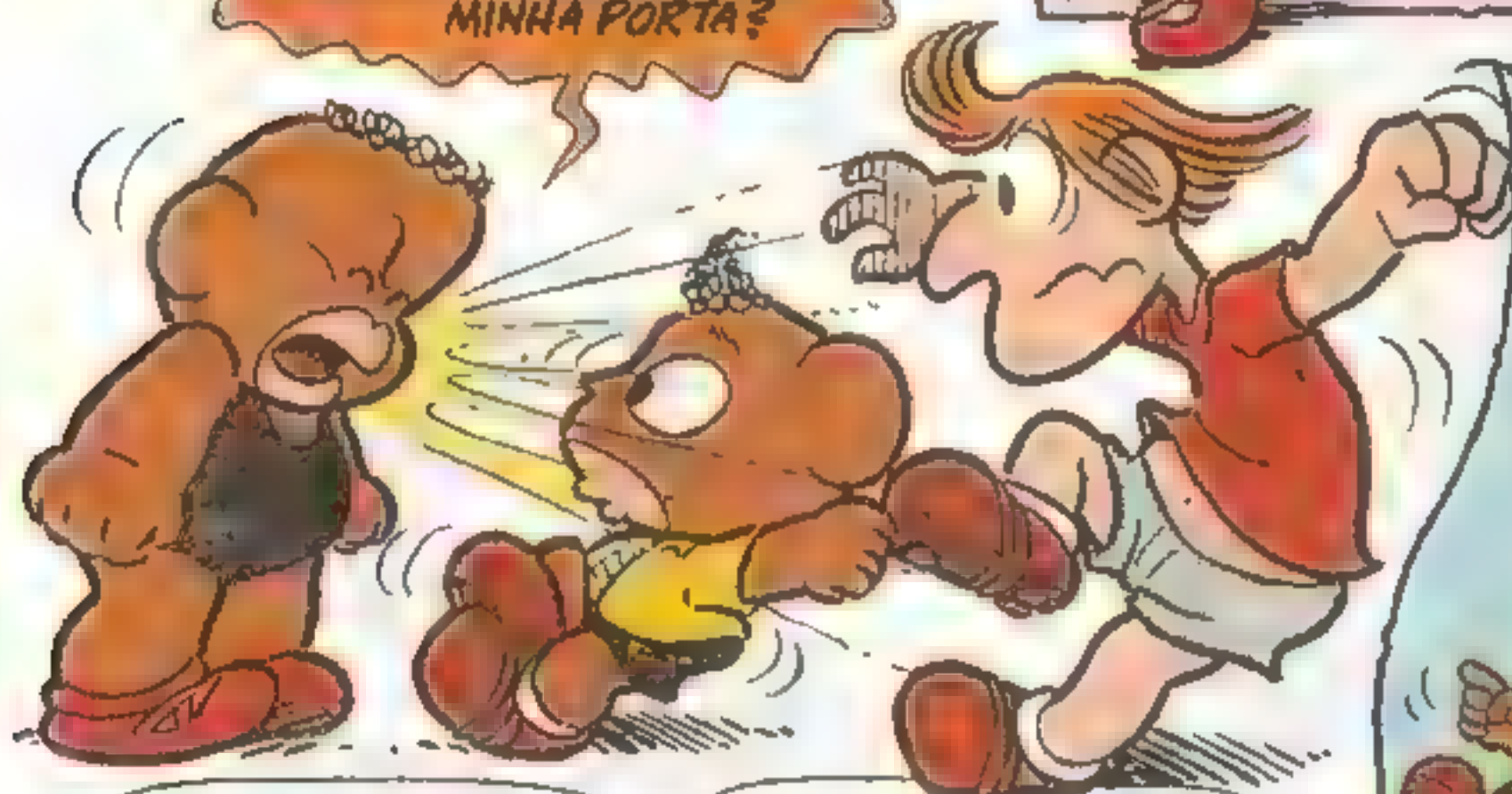
NÃO VOU DEIXAR
MEU AMIGO ASSIM!



CALMA, CANA!
NÓS JÁ
CHEGAMOS!

NÃO SE
DESESPERE!

Ô SEU ☆ ☹️ 🎯
QUE NEGÓCIO
É ESSE DE ARREBENTAR
MINHA PORTA?



UÊ! ELE ESTÁ
NORMAL!

ENTÃO O QUE É
TUDO ISSO, CANA?

É QUE EU QUERIA
CORRIGIR ESTA
MINHA PERNA TORTA!

E COMO EU SEI QUE
FAZENDO BALÉ O CORPO
FICA CERTINHO...



Ô CANA!
A GENTE GOSTA
DE VOCÊ COMO
VOCÊ É! DE PERNA
TORTA E TUDO!

É! JÁ
ACOSTUMAMOS
COM ESSE
SEU JEITO!

PODE ATÉ LEVAR
ALGUNS GOLS QUE
NEM VAMOS
BRONQUEAR!

É! FICA
COMO VOCÊ É!

MESMO?

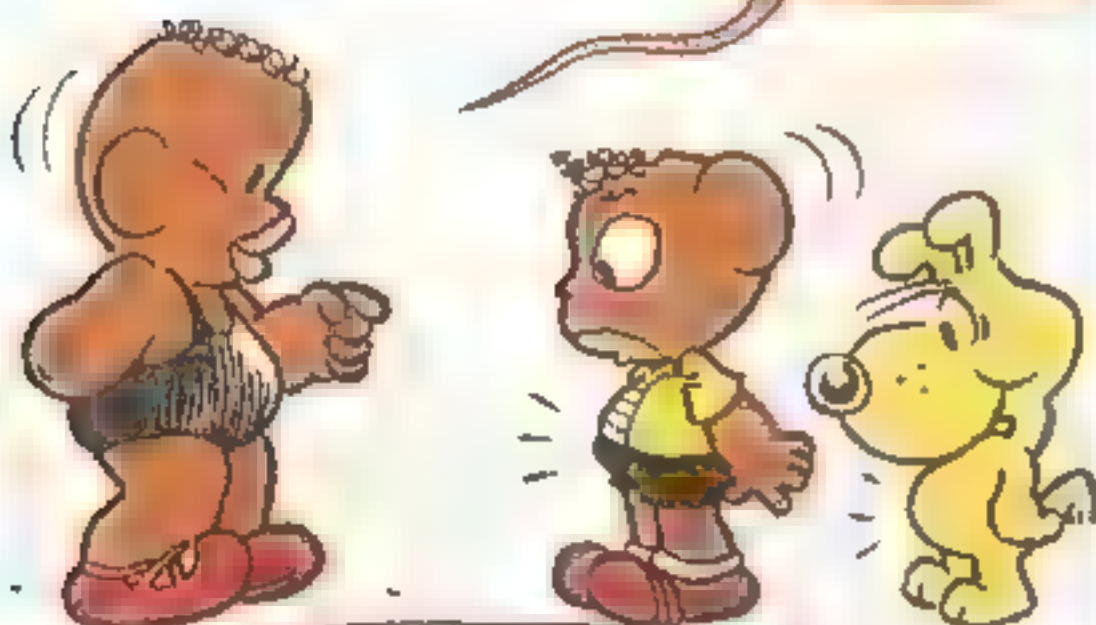


CLARO! VOLTA A
JOGAR COM A GENTE!

HUM...
ACHO QUE
VOCÊS TÊM
RAZÃO!
EU TENHO
QUE SER
O QUE
SOU!

AFINAL, TODO MUNDO TEM SEUS DEFEITOS!

O PELEZINHO E O REX COM ESSA BARRIGUINHA!



O FRANGÃO, MEIO CORCUNDINHA!



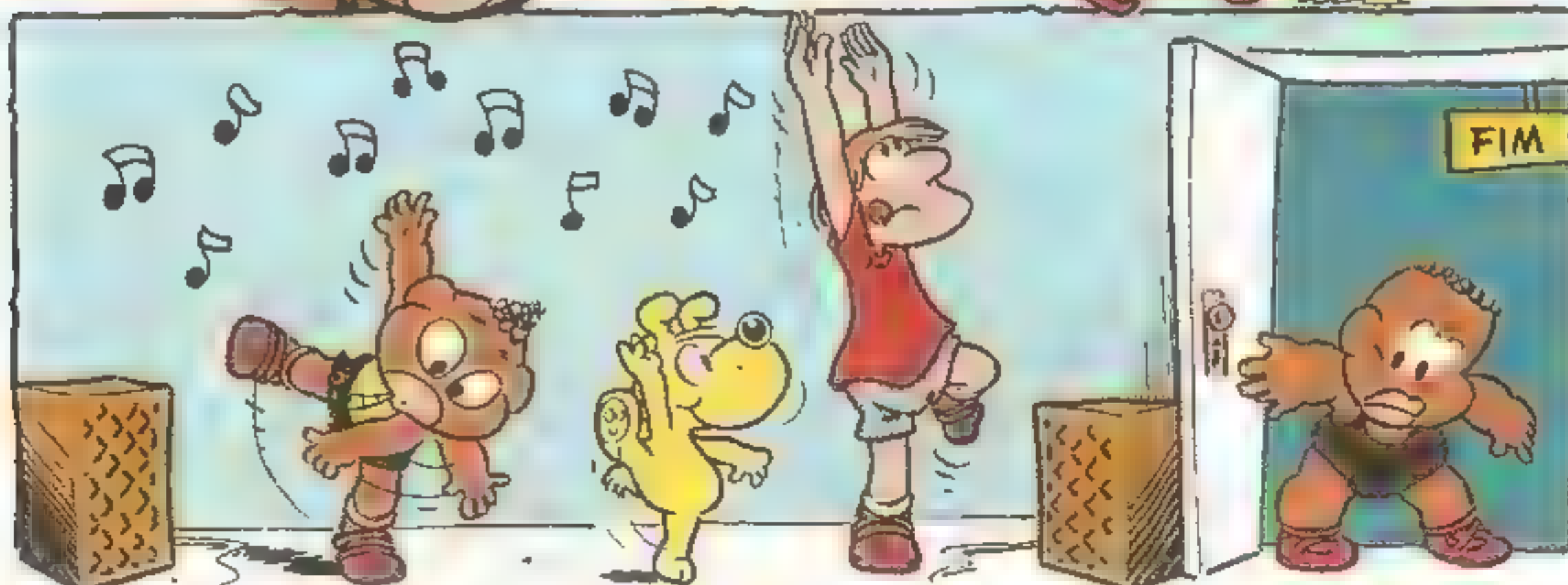
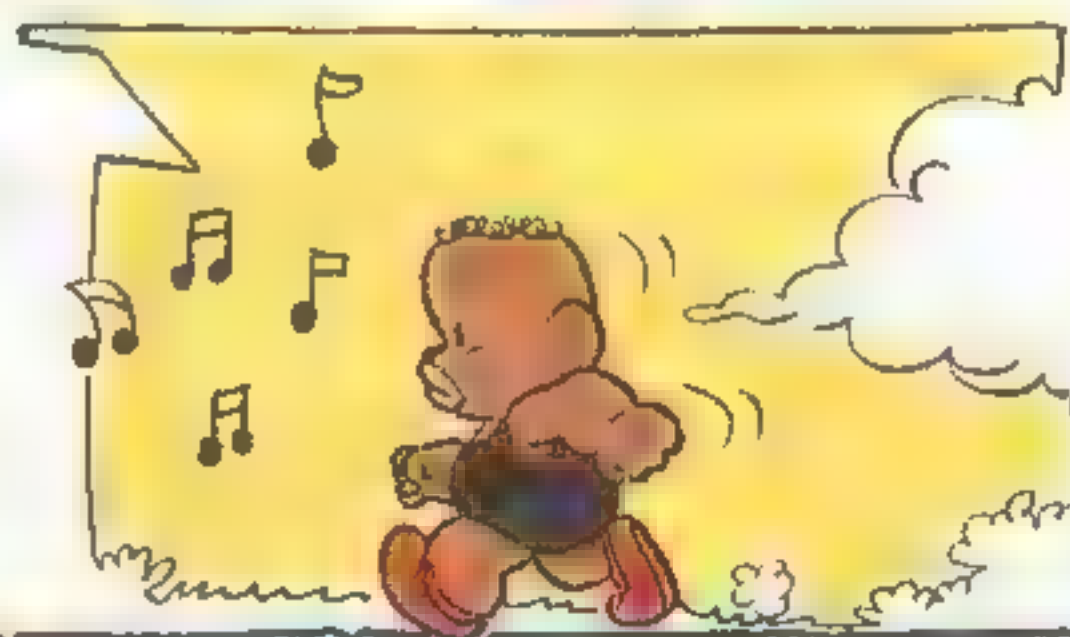
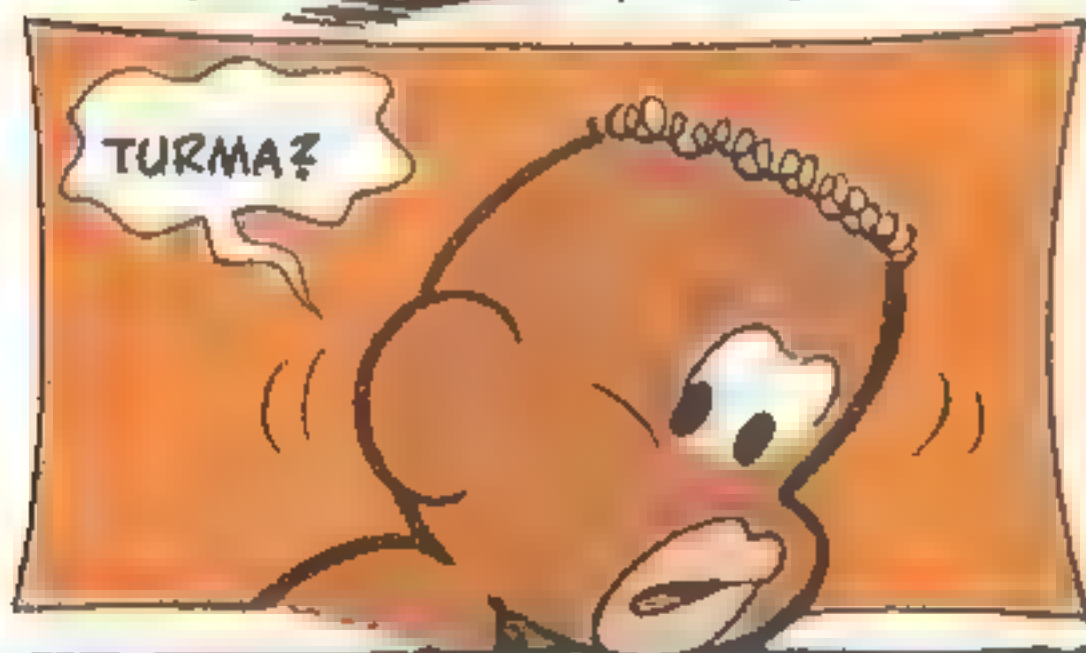
IMAGINEM QUE BOBAGEM A MINHA... QUERER FAZER BALE PRA CORRIGIR MINHA PERNA!



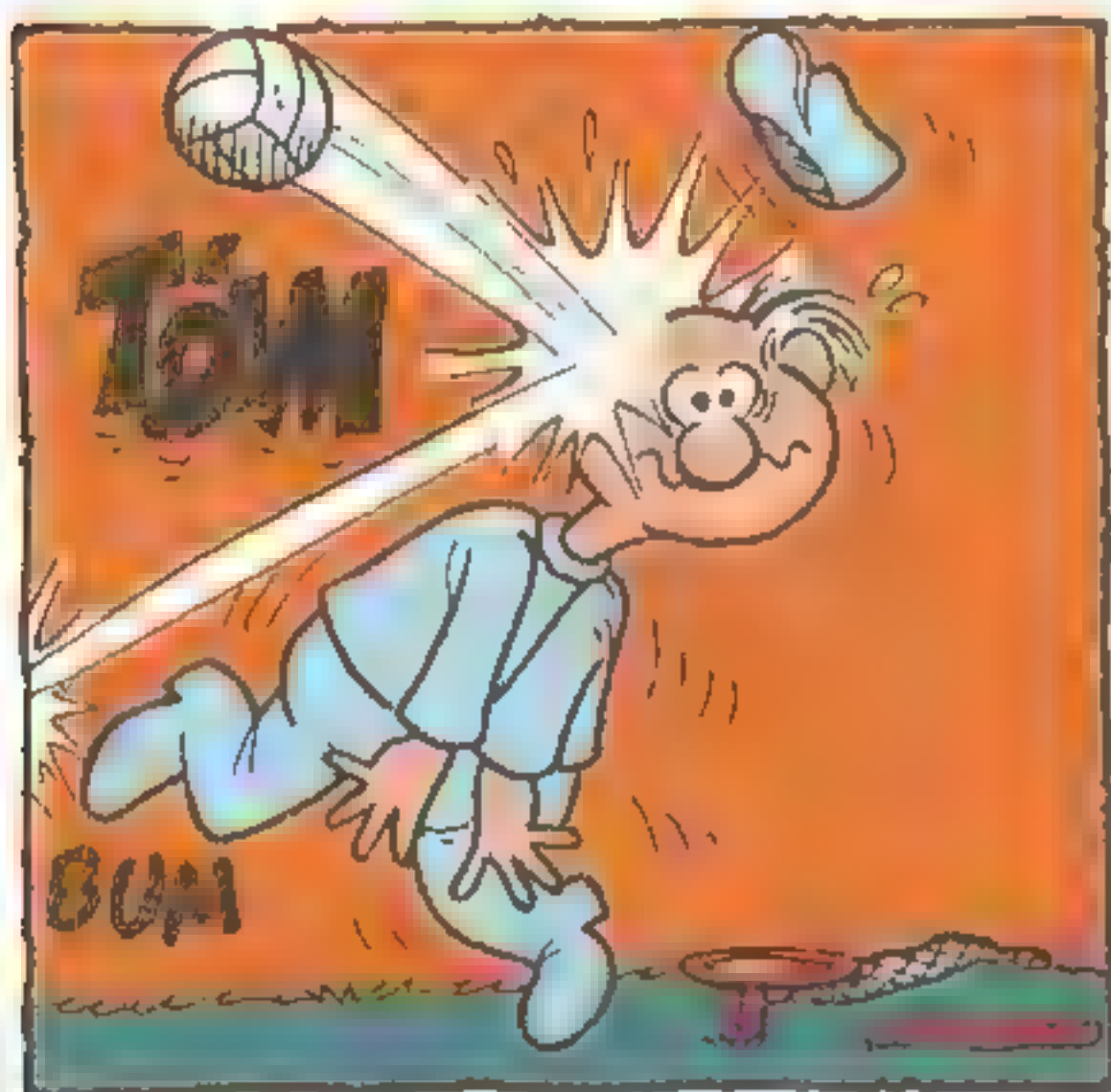
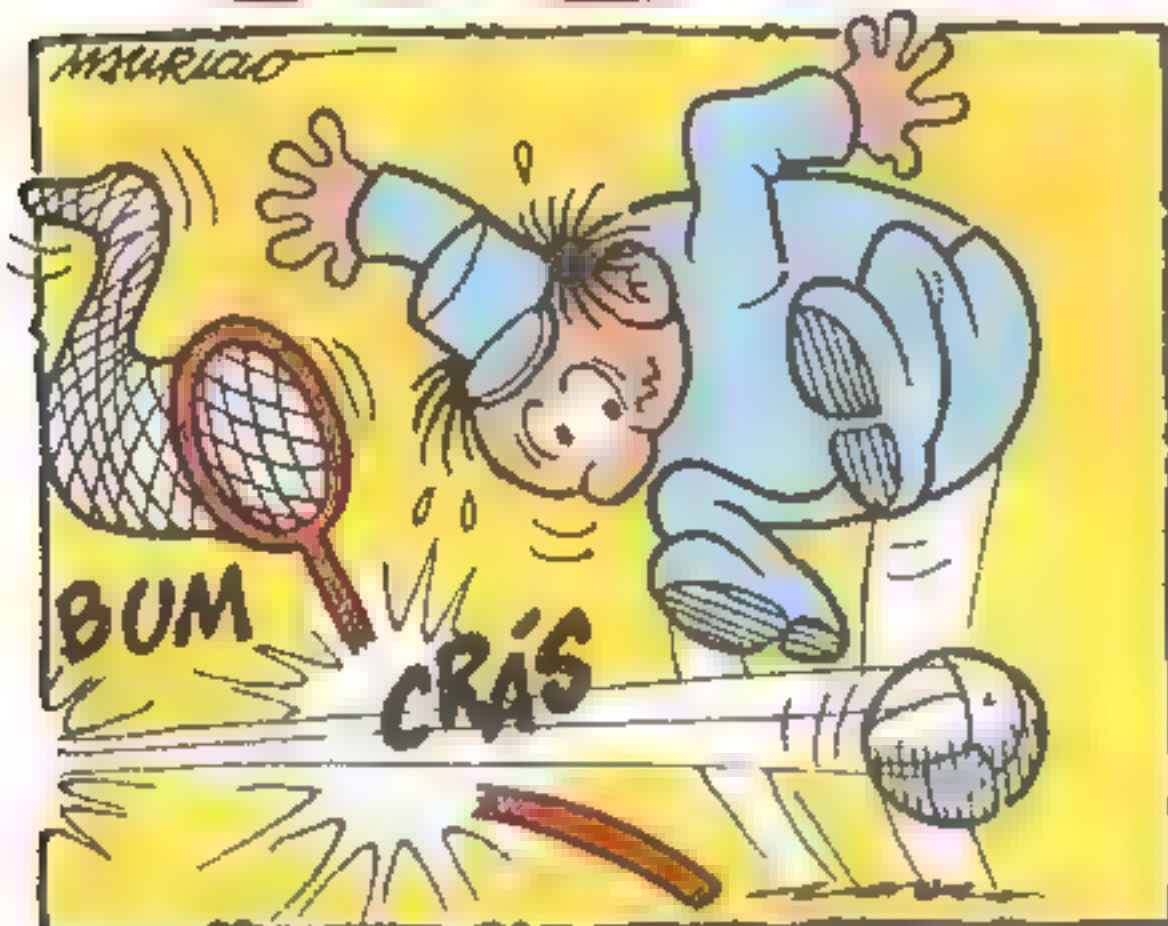
VOCÊS NÃO ACHAM ISSO ENGRAÇADO E...



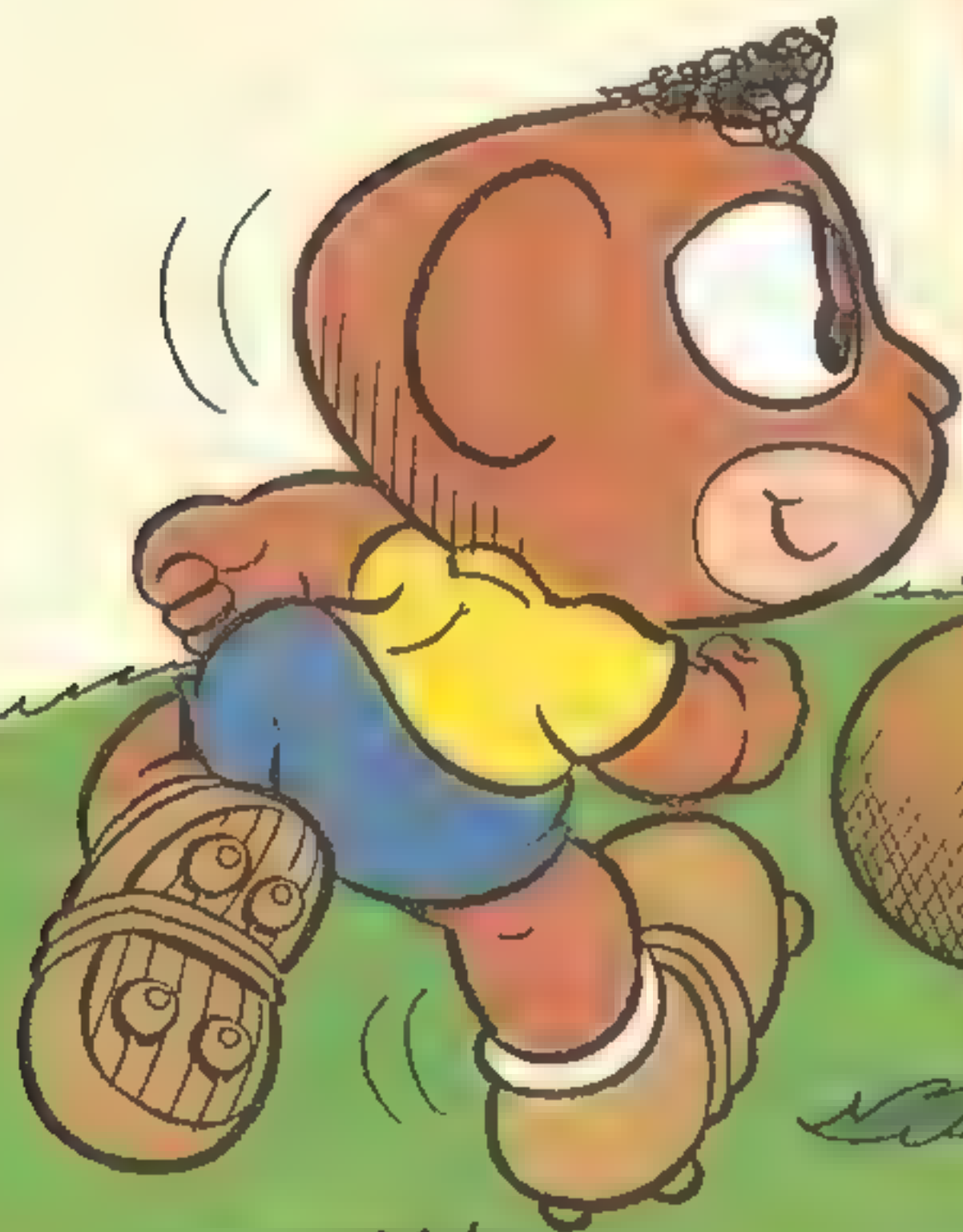
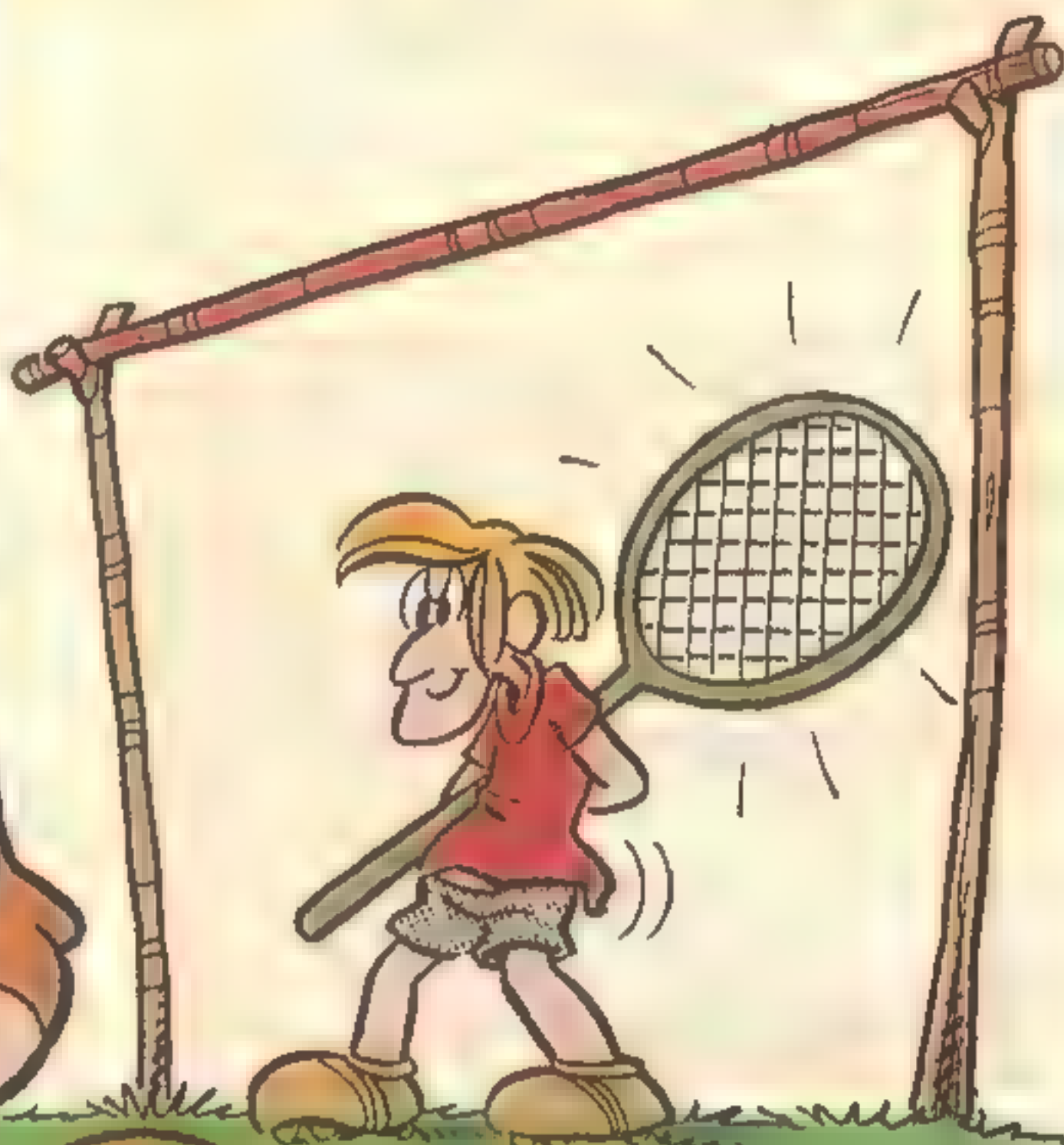
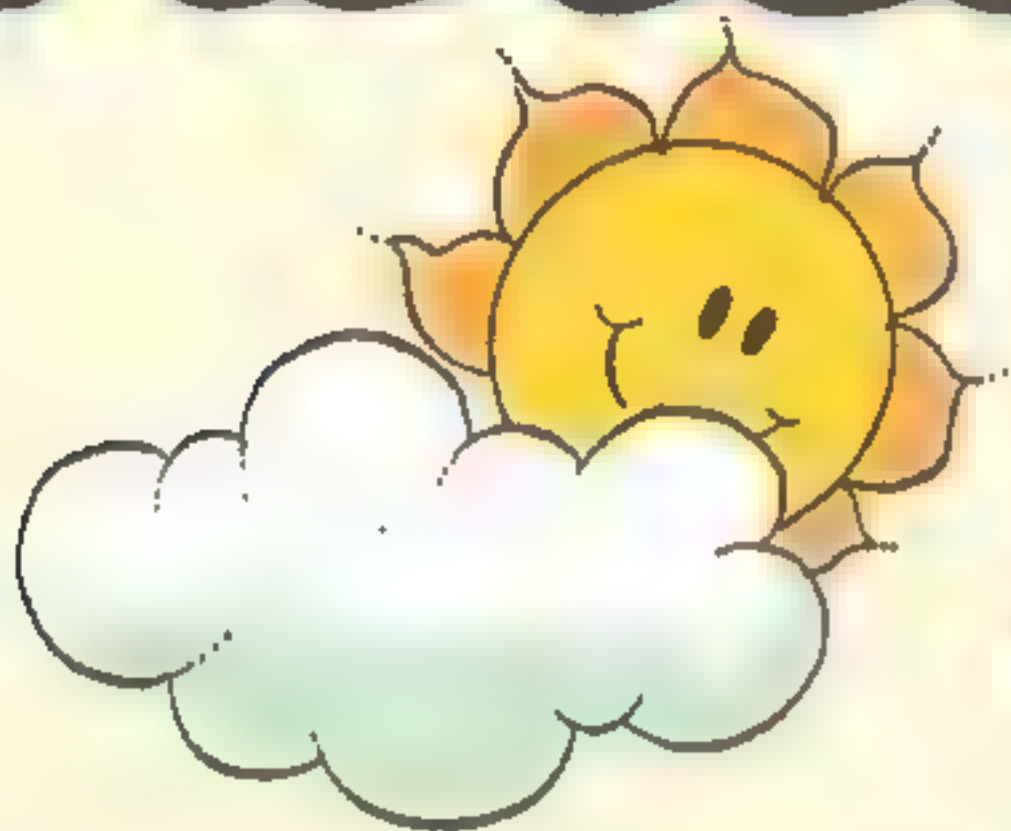
TURMA?



REX



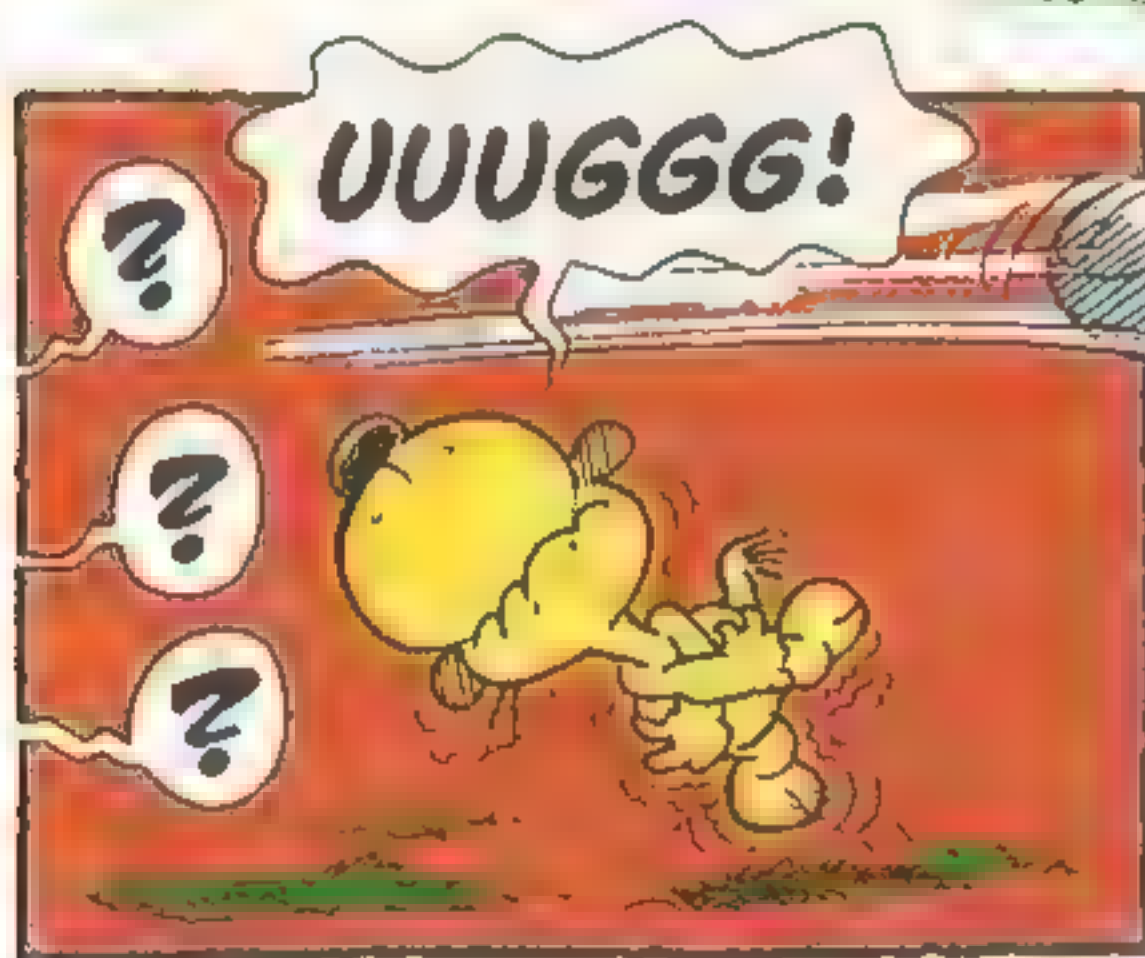
Polezinho



MAURICIO

PELEZINHO em VIAGEM FANTÁSTICA

MAURICIO

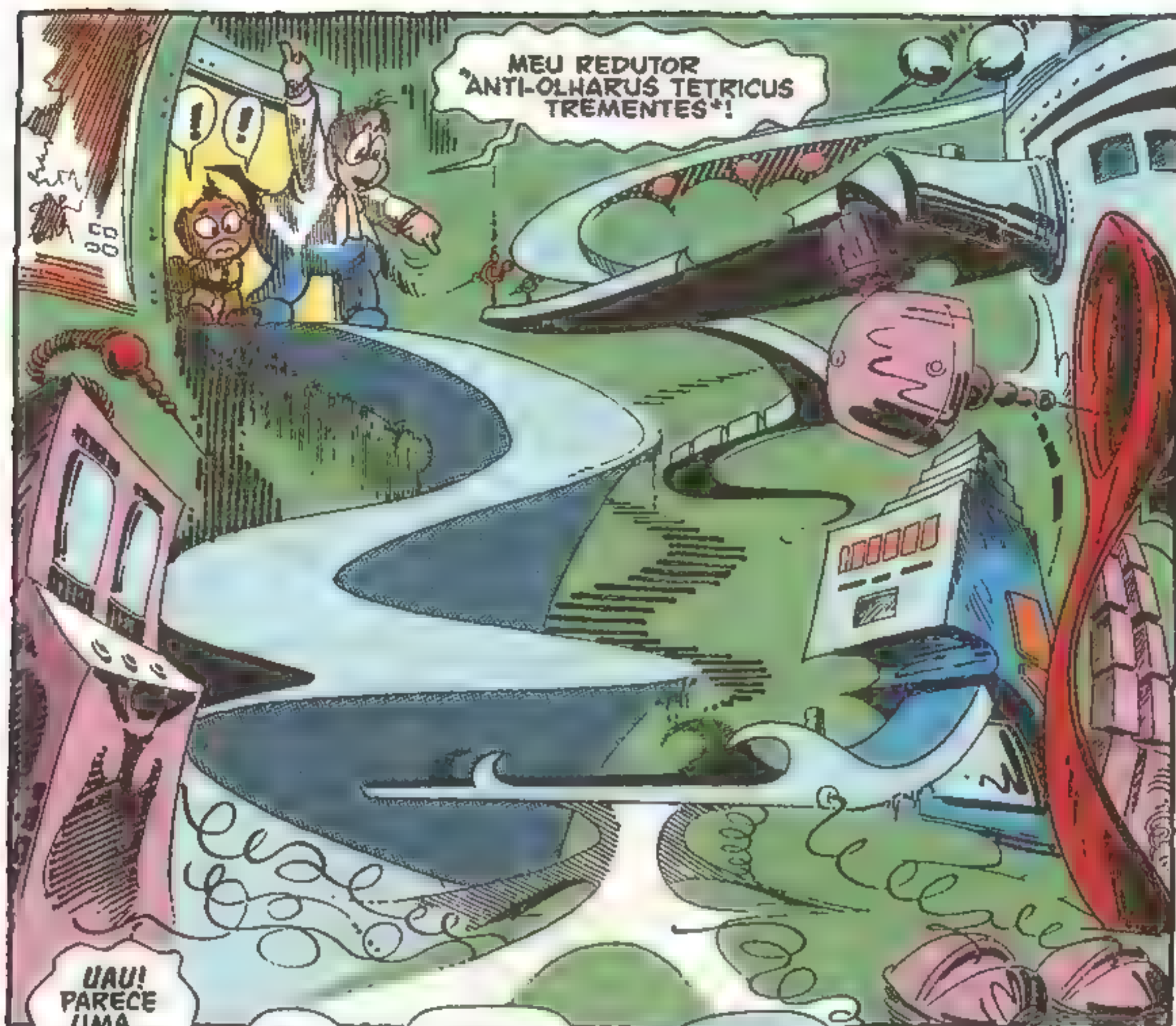






DESCOBRI QUE, SE O CÃOZINHO NÃO FOR CURADO A TEMPO, NÃO DURARA NEM UM DIA!





UAU!
PARECE
UMA
SALA DE
UM FILME
DE
TERROR!

PRA
QUE
SERVE
TUDO
ISSO?

SIMPLES!

A ÚNICA
FORMA DE CURAR
O CÃOZINHO É
FAZER COM QUE
O VÍRUS ADORMEÇA
PARA SEMPRE!

E COM ESTA
PEQUENÍSSIMA
CAIXINHA COM
UMA PODEROSA
FILHA ATÔMICA,
PODEREMOS
CONSEGUIR
ISSO!

AGORA
SÓ TEMOS QUE
ENTRAR EM CON-
TATO COM O VÍRUS
E COLOCAR ESTA
CAIXINHA AO
LADO DELE!

MAS, COMO A
ÚNICA MANEIRA DE
ENTRAR EM CONTATO
COM ELE É ENTRANDO
NO CORPO DO CÃOZI-
NHO...

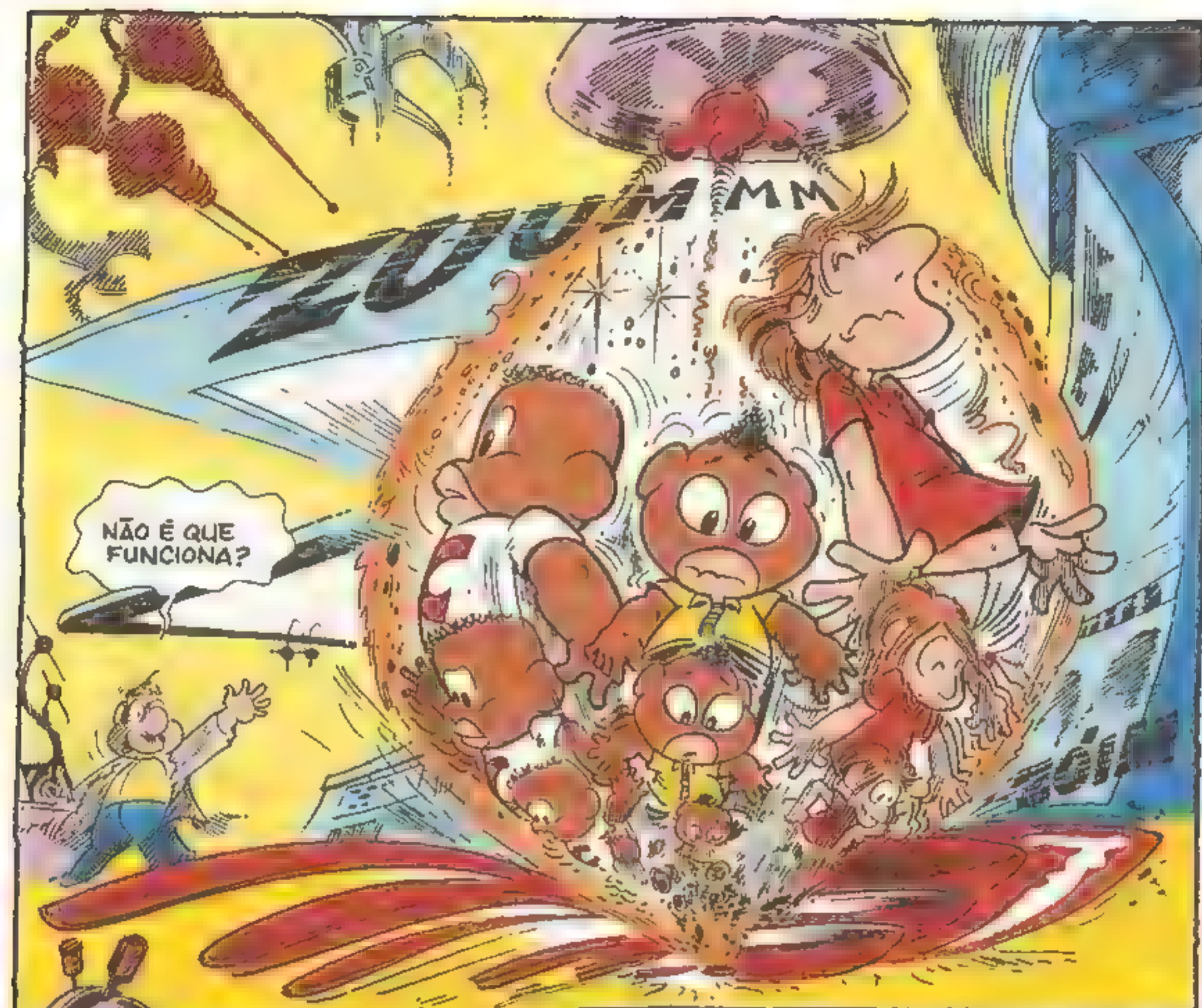
QUER DIZER
QUE...

ISSO MESMO! ESTA MINHA
MAQUINA REDUZ UMA PESSOA AO
TAMANHO MICROSCÓPICO
PARA QUE ELA POSSA
ENTRAR NO CORPO DE UM
CÃOZINHO E ACHAR O
VÍRUS!

FOI O QUE
EU PENSEI!
TCHAU!







NÃO É QUE FUNCIONA?



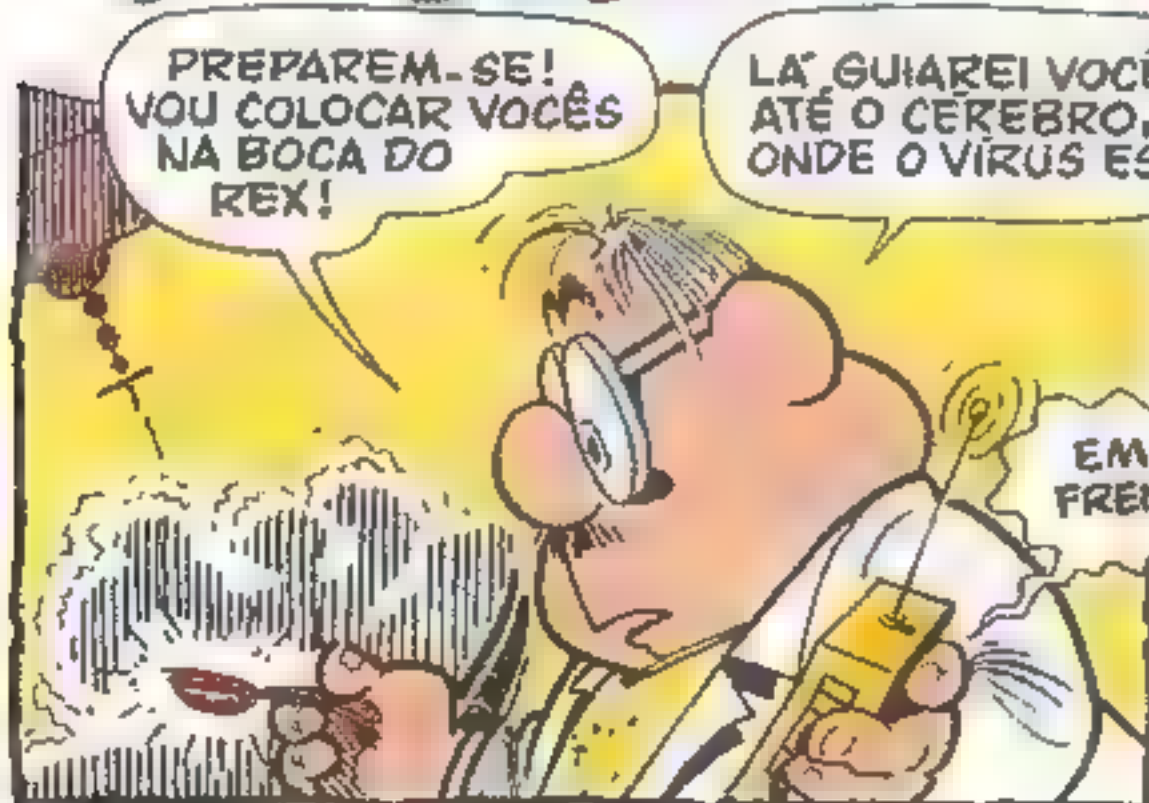
AGORA, RÁPIDO! CADA SEGUNDO É PRECIOSO!

TUDO BEM COM VOCÊS, AI?

TUDO!



SÓ ESTOU ME SENTINDO UM POUQUINHO PEQUENO!



PREPAREM-SE! VOU COLOCAR VOCÊS NA BOCA DO REX!

LA' GUIAREI VOCÊS ATÉ O CEREBRO, ONDE O VÍRUS ESTÁ!

EM FRENTE!



ISSO, REX! ABRA A BOQUINHA!



AH! JÁ LOCALIZEI O VÍRUS! ESTÁ ABAIXO DO CEREBELO!

MUITO BEM, TURMA! VAMOS LÁ! AGORA VOCÊS ESTÃO NA BOCA DO REX!



EXATAMENTE NA LÍNGUA DELE!

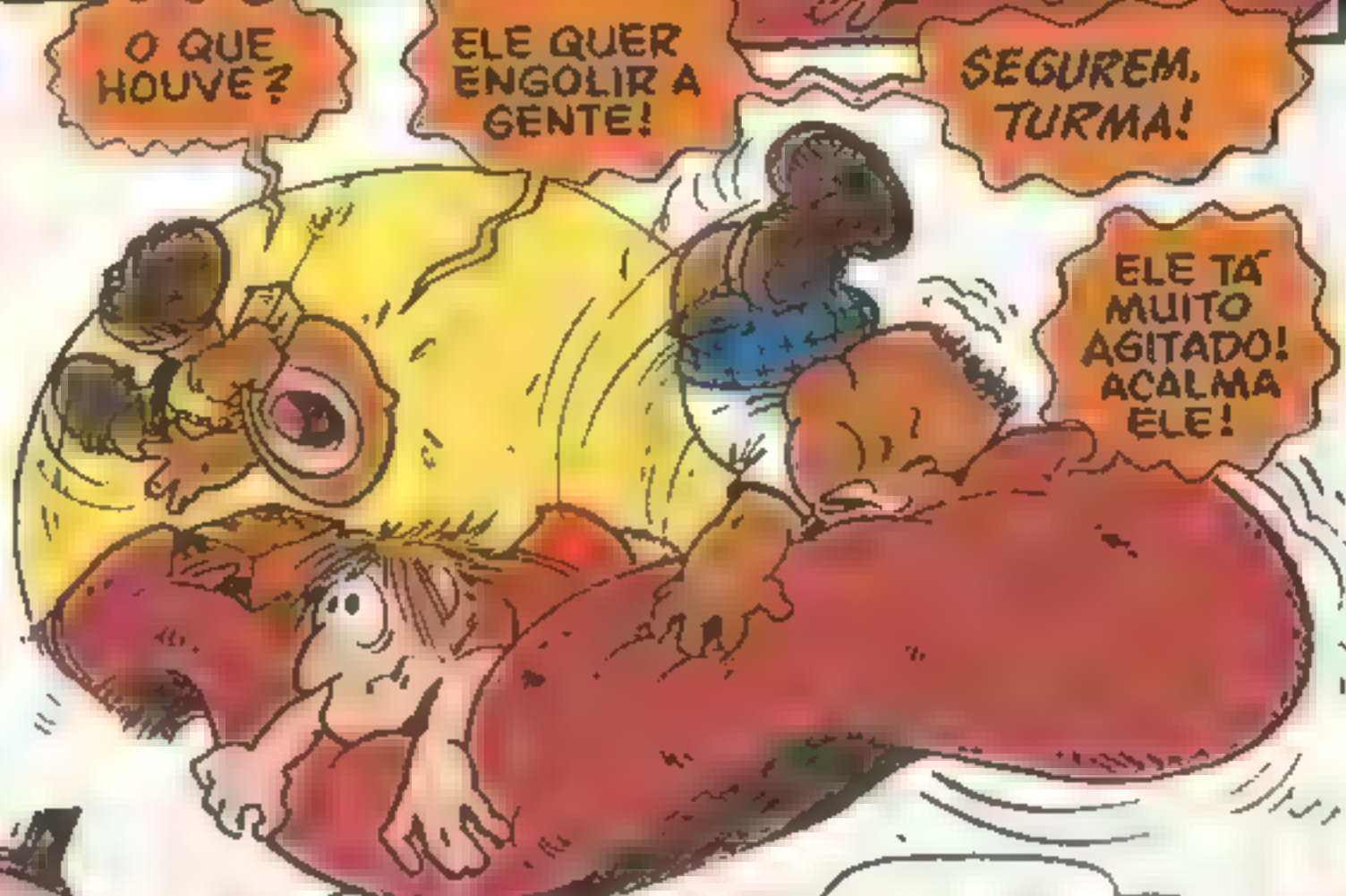
QUE FOFINHA! PARECE TRA-VESEIRO!

É MEIO ESPONJO-SA!



?

EI!



O QUE HOVE?

ELE QUER ENGOLIR A GENTE!

SEGUREM, TURMA!

ELE TÁ MUITO AGITADO! ACALMA ELE!



CALMA, REX! CALMINHA! CALMINHA!

TAP

TAP

UUUGG!

TAP



UFA! PAROU!

E AGORA, DOUTOR? POR ONDE NÓS VAMOS?

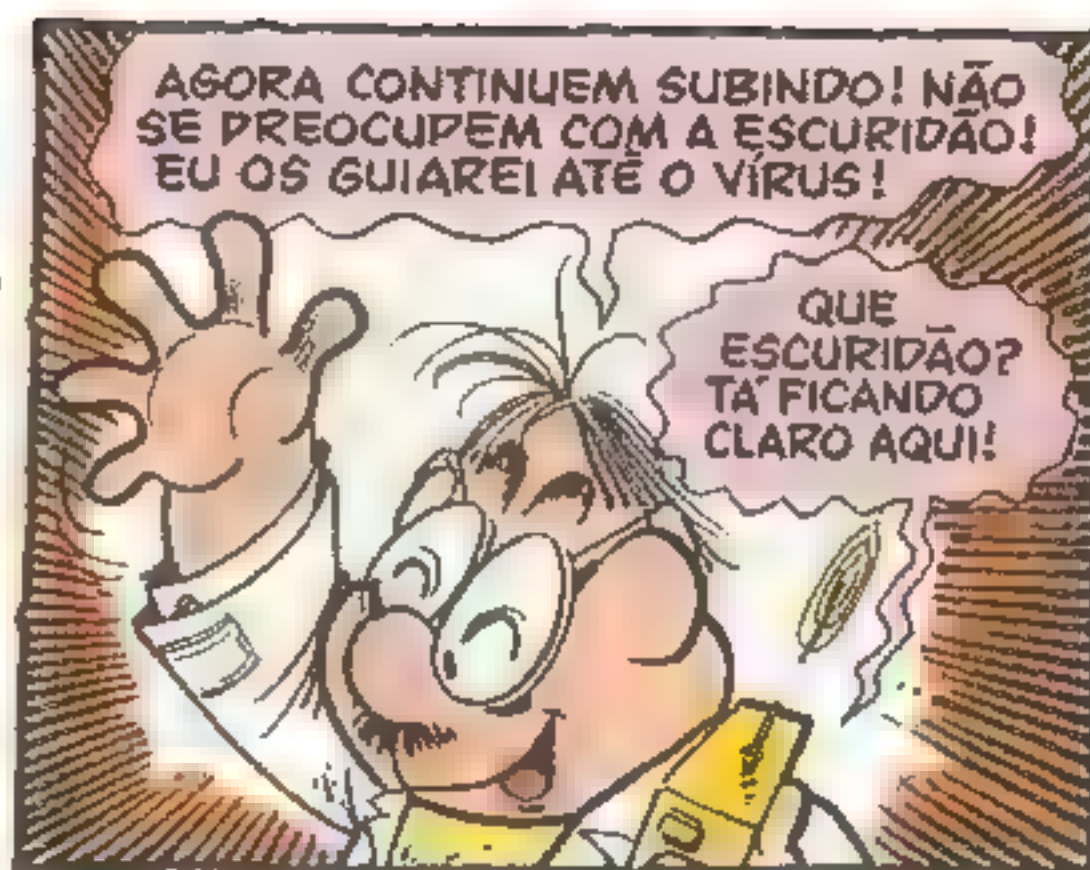


PEGUEM A SUA ESQUERDA! ISSO! VÃO EM FRENTE!



PUXA! COMO ESTÁ ESCURO AQUI!

NÃO SE PREOCUPEM! AGORA VOCÊS ESTÃO NOS NERVOS ESPI-NHAIS!





ELE FALA!

QUEBROU O TELECO. MUNICADOR!

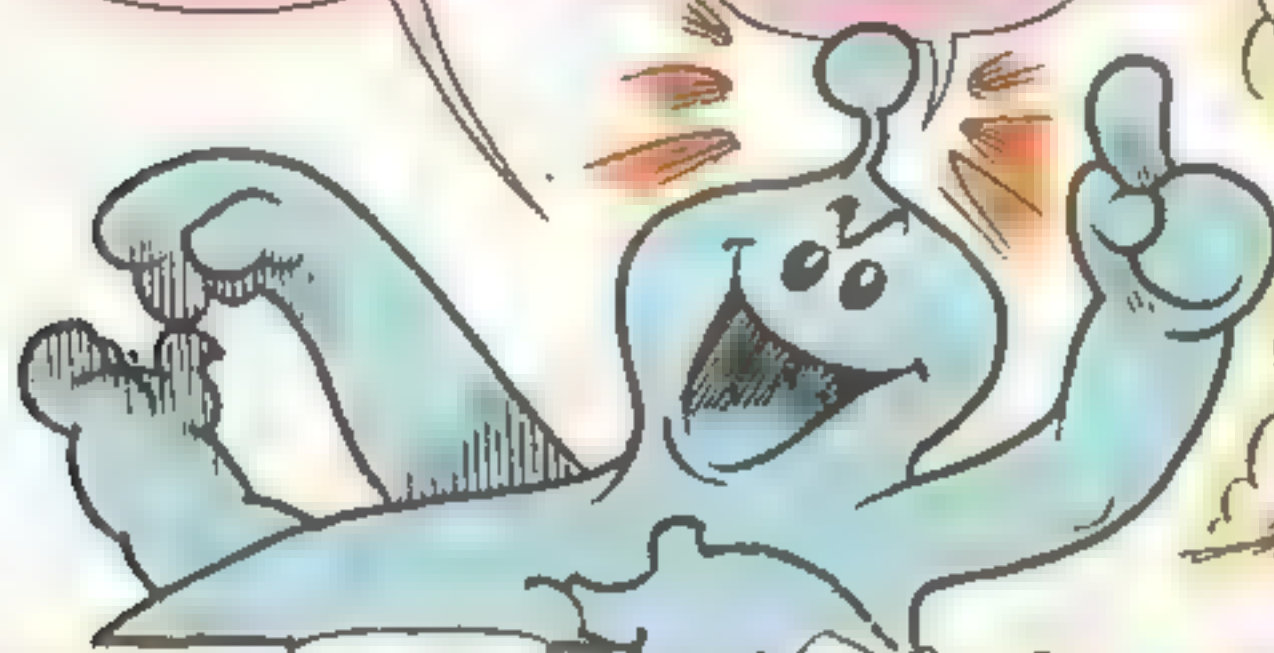
O QUE VOCÊ
ESTÁ FAZENDO
AQUI? ESTÁ
MALTRATAN-
DO O MEU
CÃOZINHO!

QUE CÃOZINHO?
ESTE AQUI É O MEU
REINO! E VOCÊS SÃO
INTRUSOS!

FORAM
MANDADOS
PRA ME
DESTRUIR!

JÁ TENTARAM
ME DESTRUIR
OUTRAS VEZES...

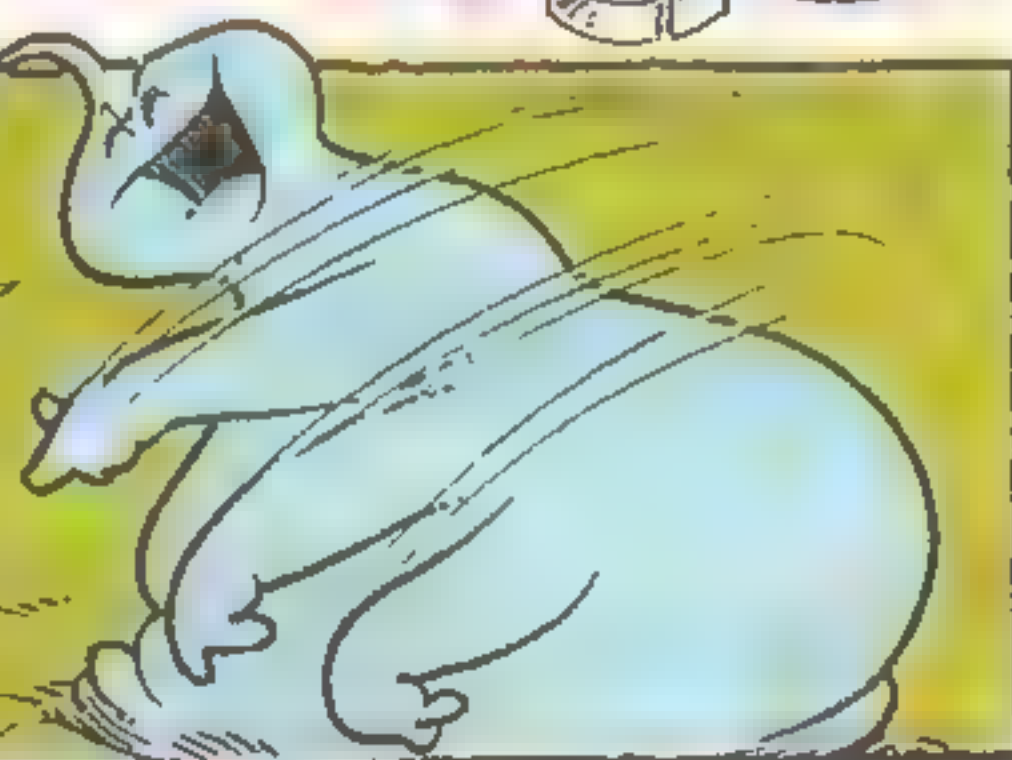
...LANÇARAM PÍLULAS,
REMEDIOS, MAS NADA ME
DERROTOU! SOU MAIS FORTE
E INTELIGENTE QUE MEUS
INIMIGOS!



...E VOU
DERROTA-LOS
TAMBÉM!

AH, AH,
AH, AH, AH,
AH, AH!

CUIDADO! ELE ESTÁ
LANÇANDO OS TENTÁCULOS
CONTRA NOS!



AH, AH, AH!

ISSO MESMO!

E TODOS COM A
MESMA SEDE DE
DESTRUIÇÃO!

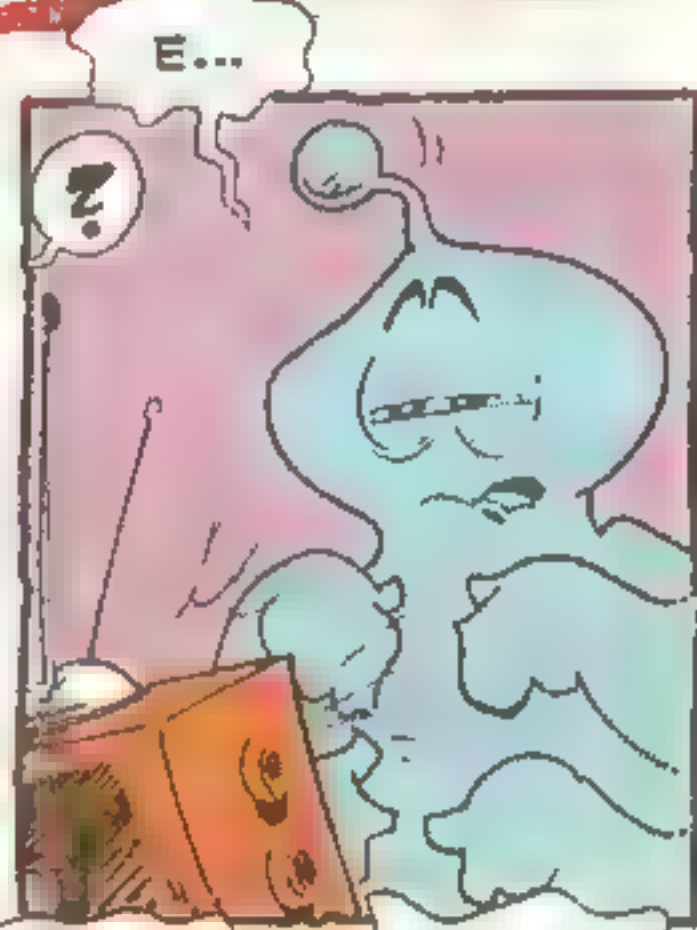
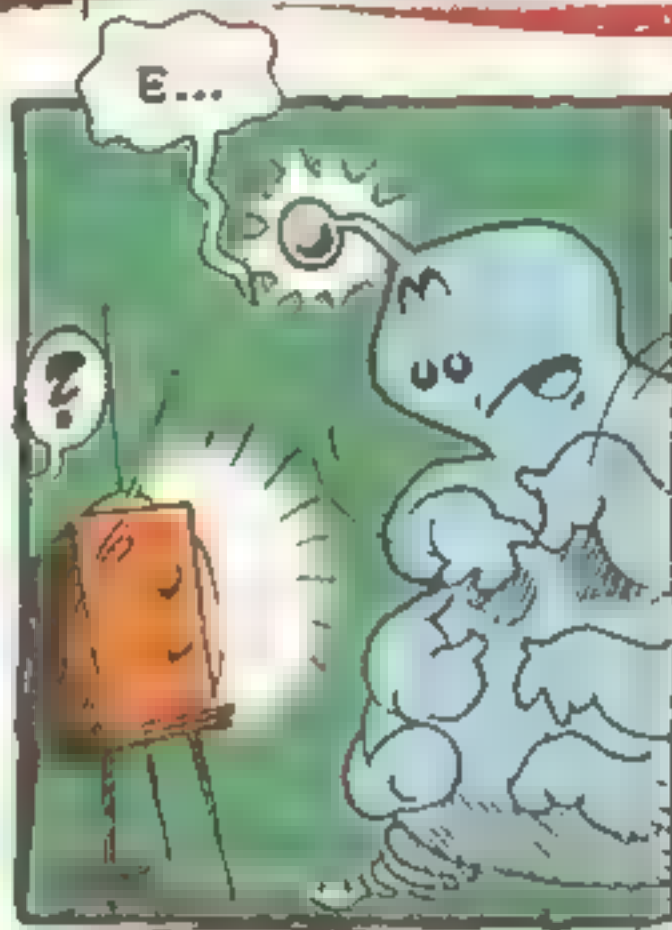
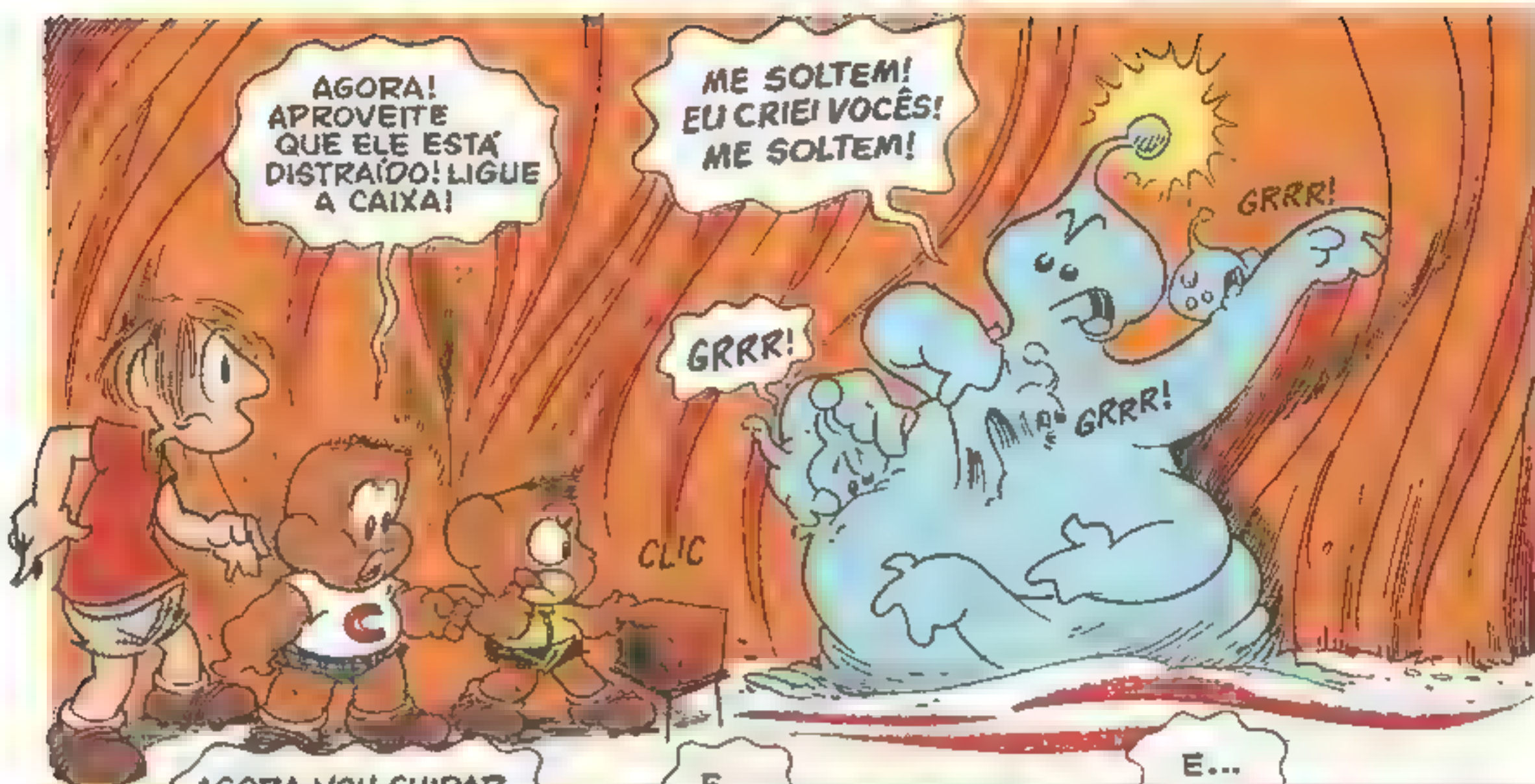


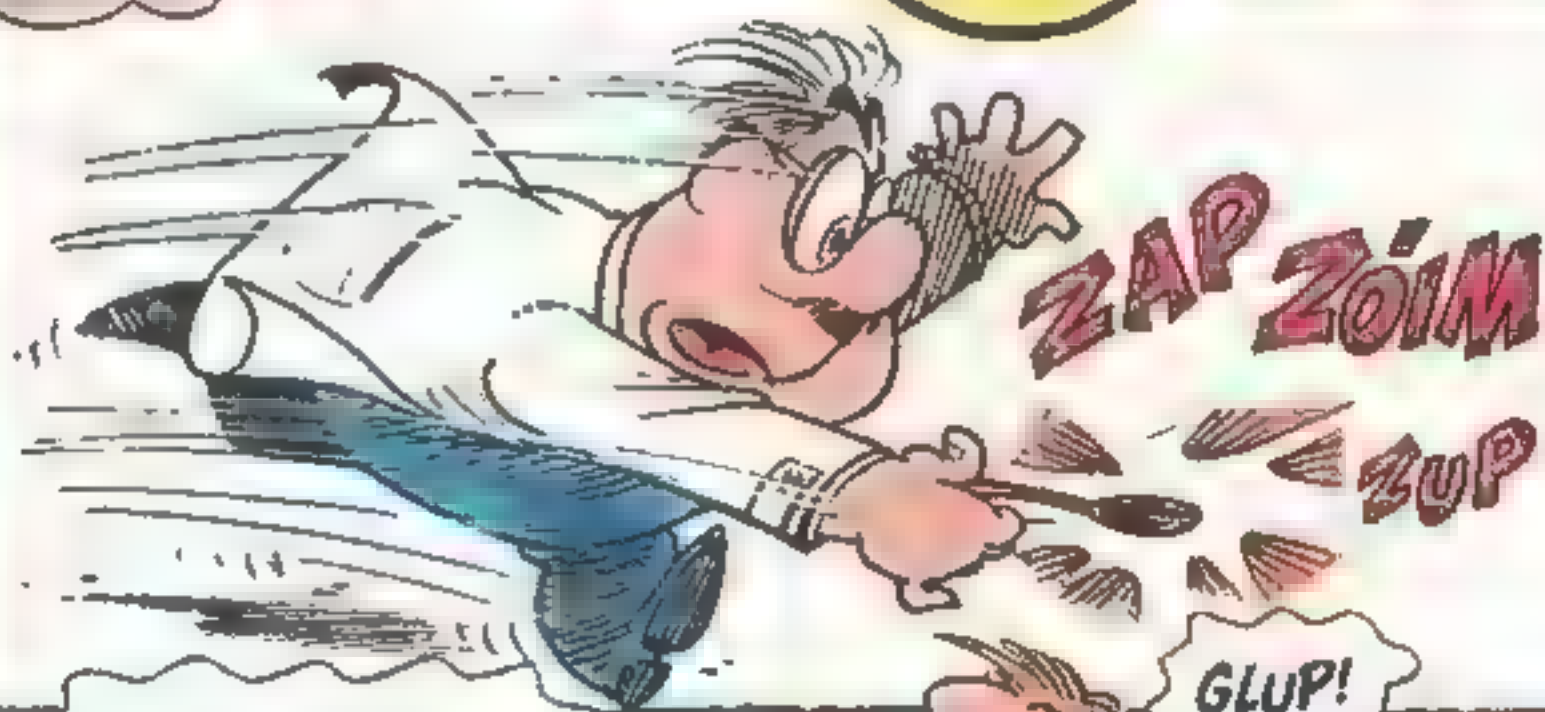
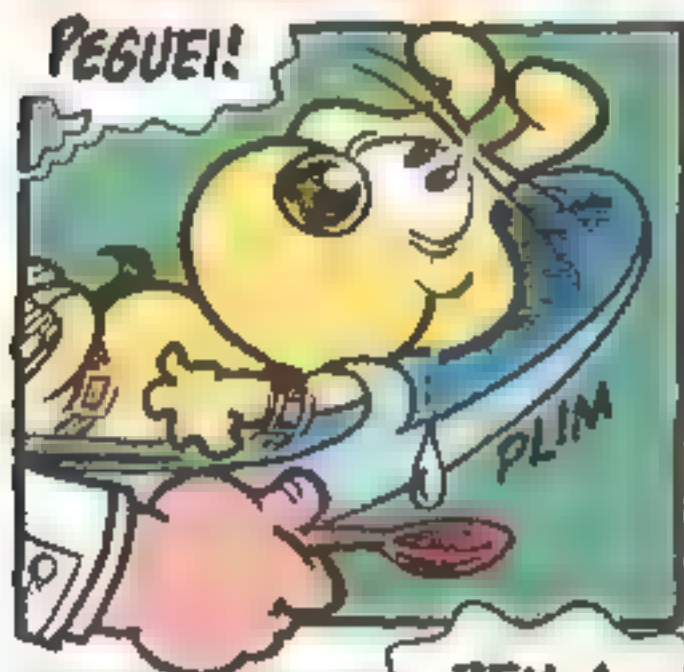
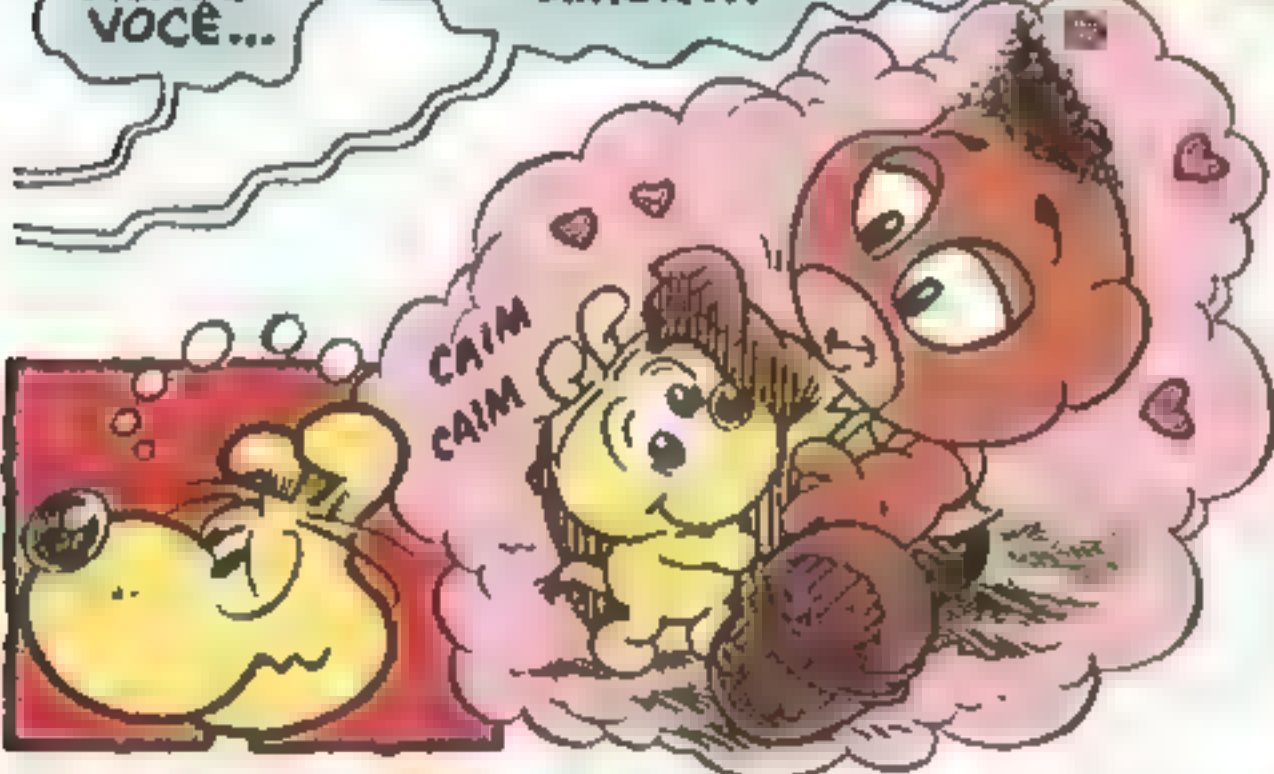
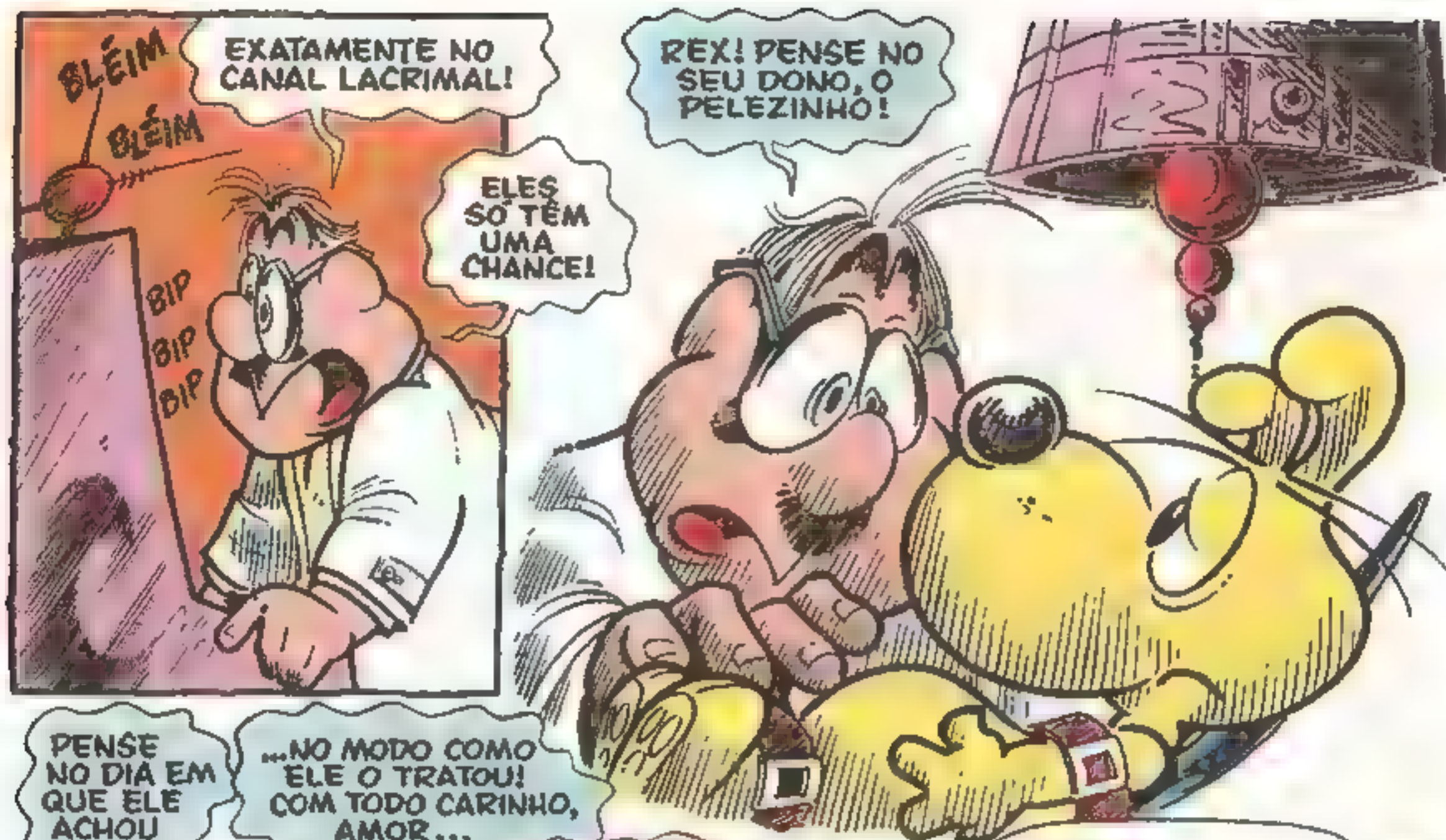
ESTÁ
CRIANDO MAIS
MONSTRINHOS!

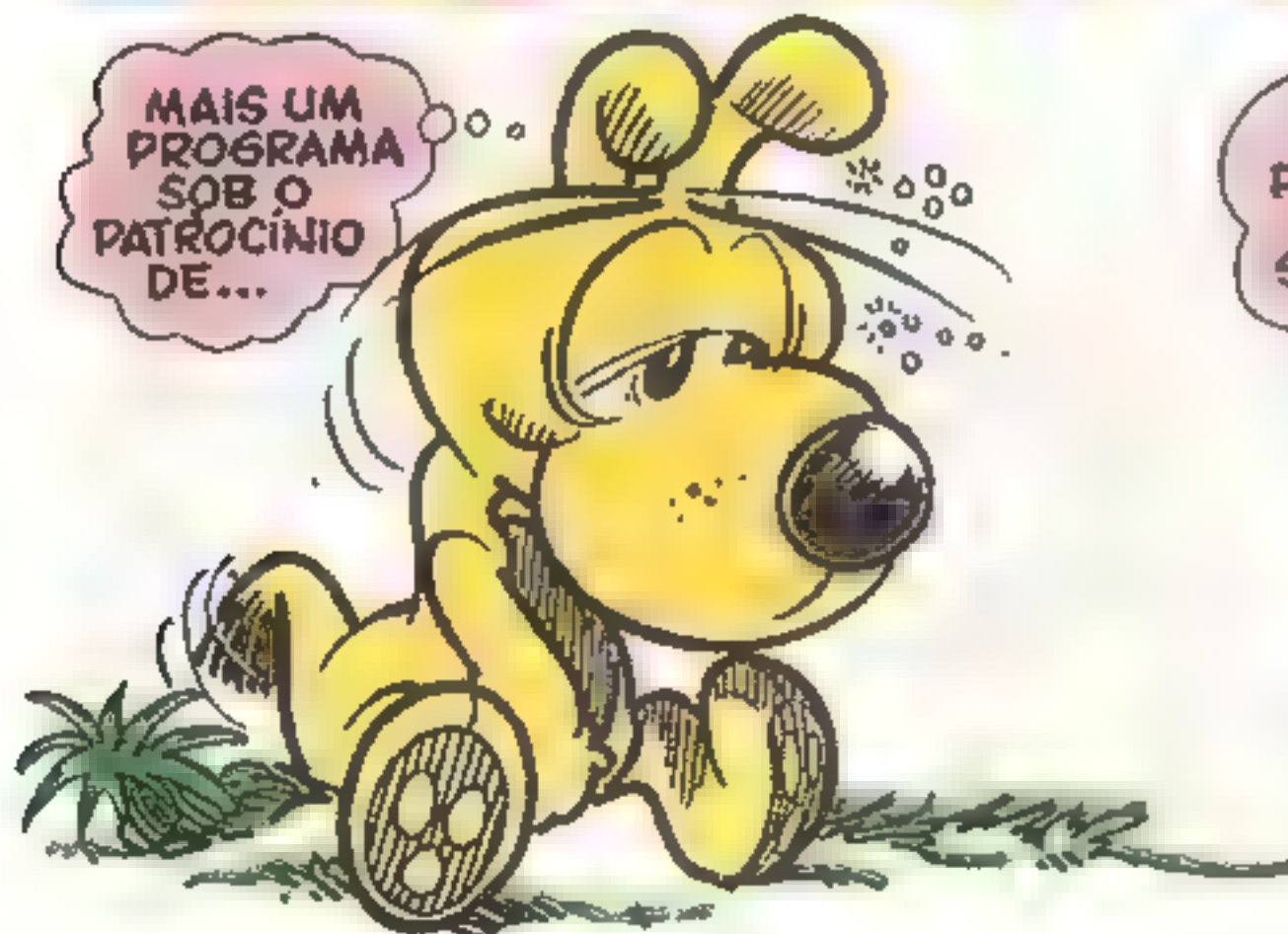


AH, AH, AH!



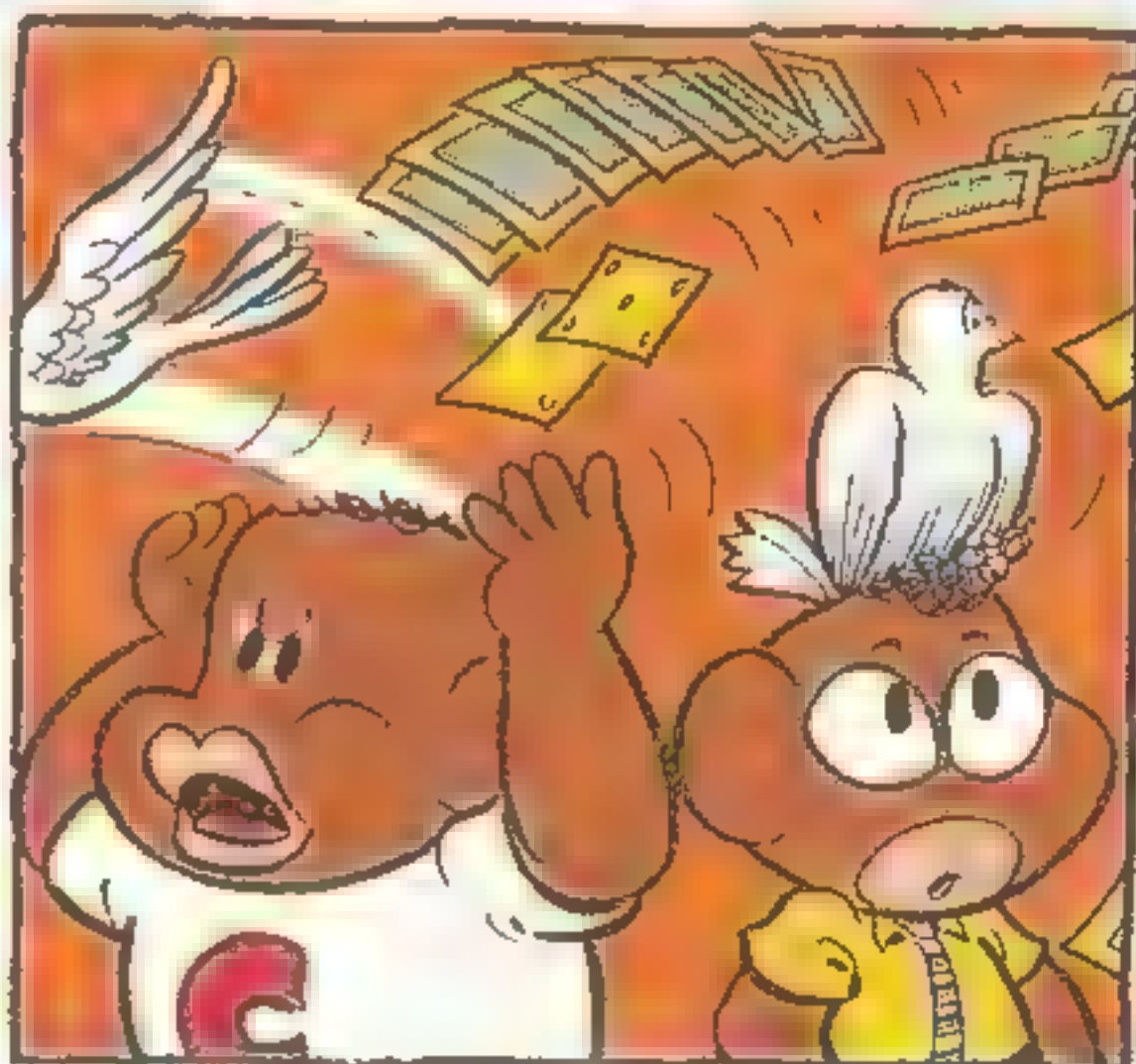
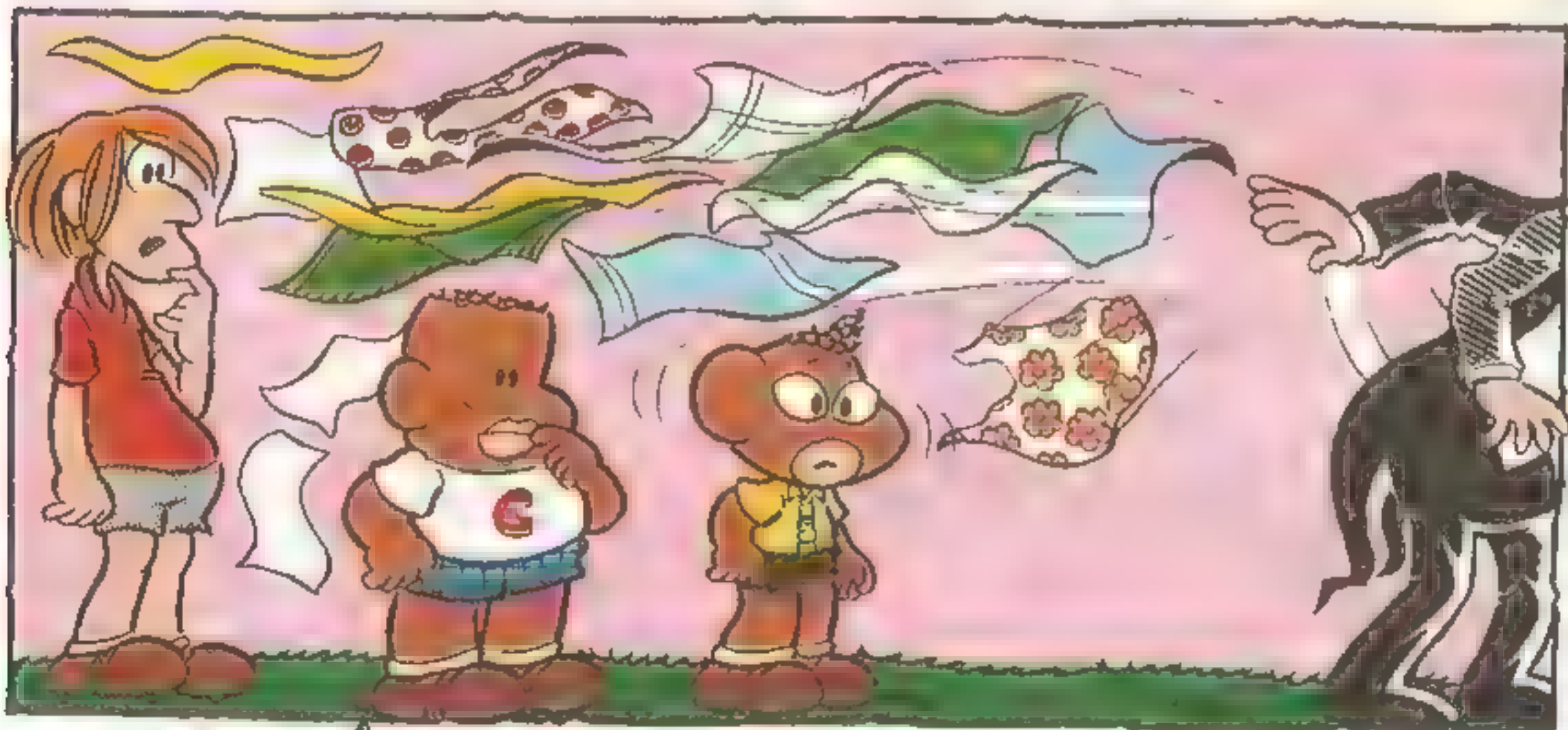
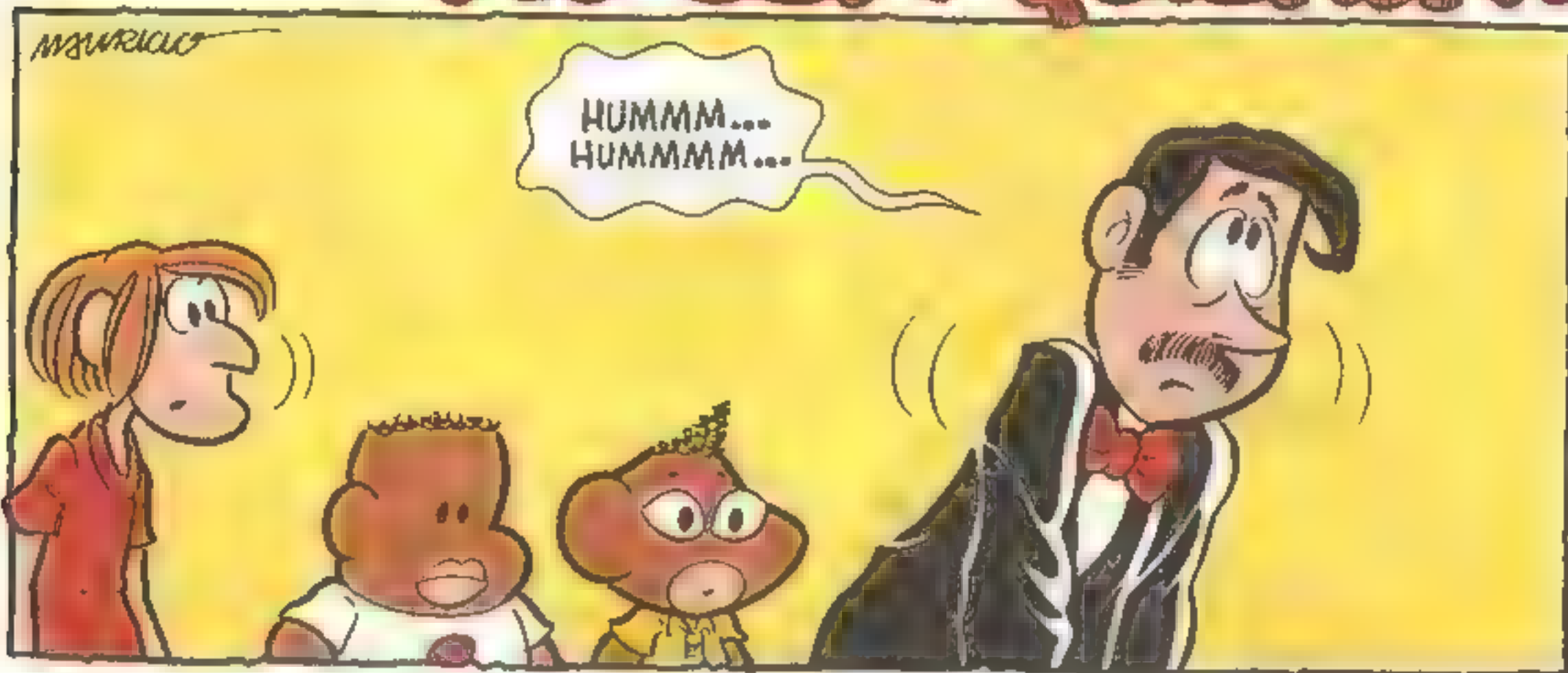


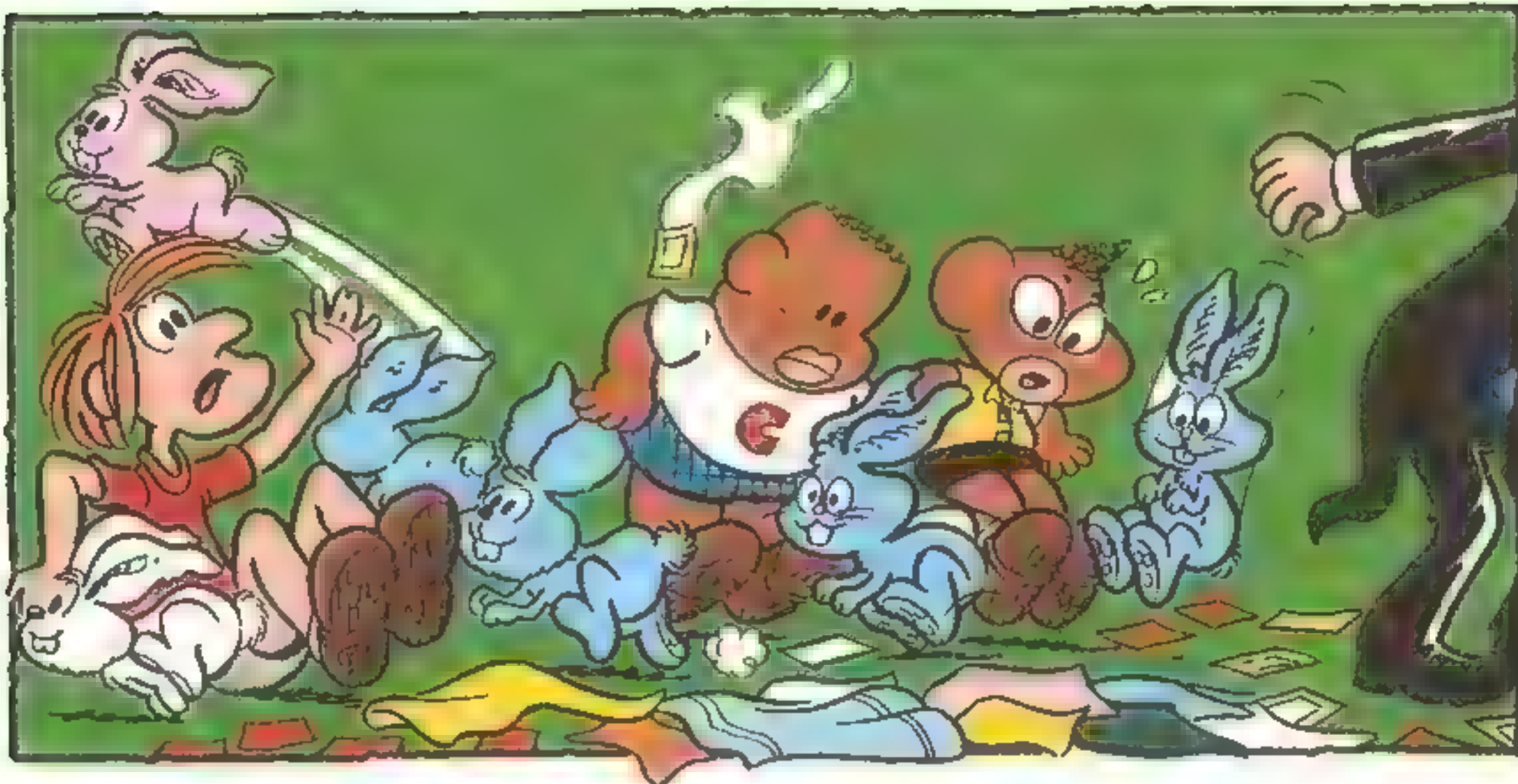




FIM

PELEZINHO **FOI SEM QUERER!**





TOMA!
PELA QUINTA
VEZ!



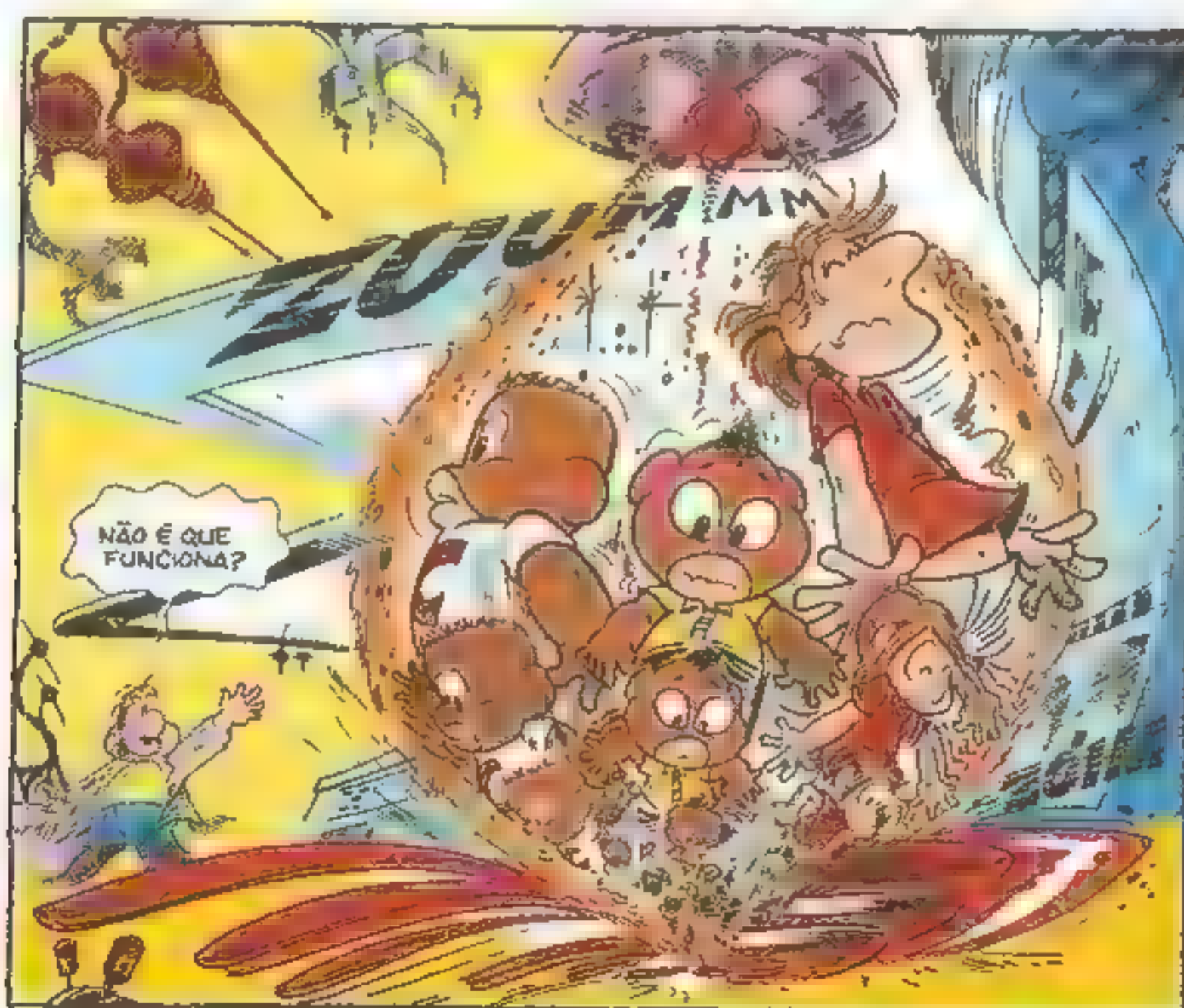
Arquivos

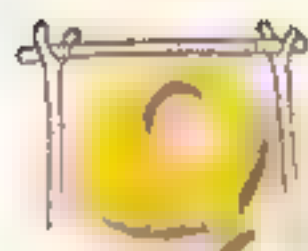
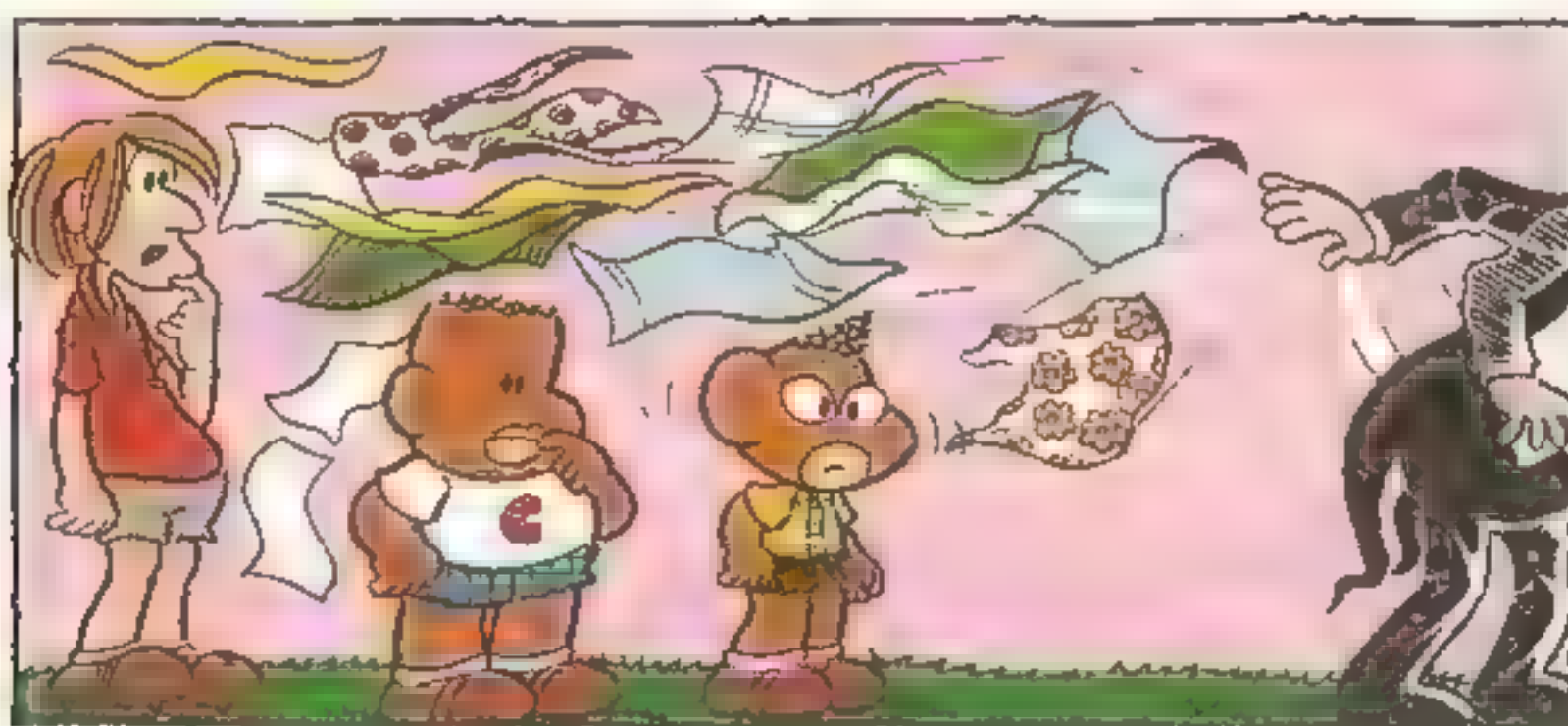
do

texto: Sidney Gusman

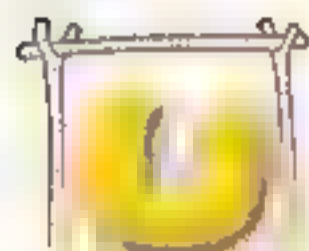


Viagem Fantástica é mais uma das histórias do Pelezinho na qual você pode colocar o carimbo de “clássico absoluto” sem pestanejar. Tanto pelo roteiro, repleto de divertidas invencionices (o nome do vírus que afeta o Rex, por exemplo, é fenomenal) quanto pela arte magnífica de José Márcio Nicolosi, hoje diretor de animação da Mauricio de Sousa Produções. Note a diagramação das páginas, a maneira como os quadros são separados, às vezes sem fios. Ou a movimentação dos personagens. É encantador. As cenas da entrada no laboratório e da miniaturização dos meninos são antológicas. Aula de quadrinhos!





que garoto nunca passou pela situação de chutar a bola na casa de algum vizinho ou em cima de alguém que vinha passando pelas imediações e teve que ir lá pedir a gorduchinha de volta, todo sem jeito? Pelezinho e seus amigos estavam tão acostumados a isso que nem estranhavam mais. E o legal de *Foi Sem Querer!* é que os meninos nem precisaram pedir desculpas na história – estava implícito.



uma curiosidade interessante dos passatempos deste número é que, apesar de a revista ser voltada para crianças, eles não tinham nada de moleza. Além das tradicionais brincadeiras com jogadores da época (os leitores mais jovens precisarão da ajuda de alguém mais velho), *Jogo de Palavras* era “cascuda” até mesmo

para entendedores de futebol. Afinal, saber quem marcou os gols no jogo de estreia de Pelé, em 1956, não é missão para qualquer um.



THE GREAT TUBES

HORÁCIO VOLTA ÀS ORIGENS!



MAKPLAN | PROMOVE

AS PRIMEIRAS TIRAS DE HORÁCIO,
O DINOSSAURO MAIS QUERIDO DOS QUADRINHOS,
CHEGAM ÀS BANCAS EM UMA COLEÇÃO DE LUXO.

SÃO PÁGINAS REPLETAS DE REFLEXÕES E
AVENTURAS, UM VERDADEIRO CLÁSSICO
PARA VOCÊ COLECIONAR.

**NAS BANCAS
E LIVRARIAS.**

MAURICIO DE SOUSA
EDITORIA

PARINICOMICS

www.parinicomics.com.br

© MSP - BRASIL/2013

Mauricio

A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA

- Você pode indicar para o Pelézinho o melhor caminho para que, partindo de onde está e voltando ao seu ponto de partida, ele passe por todos obstáculos evitando percorrer duas vezes o mesmo caminho?



ATENÇÃO: as respostas estão na página 125.

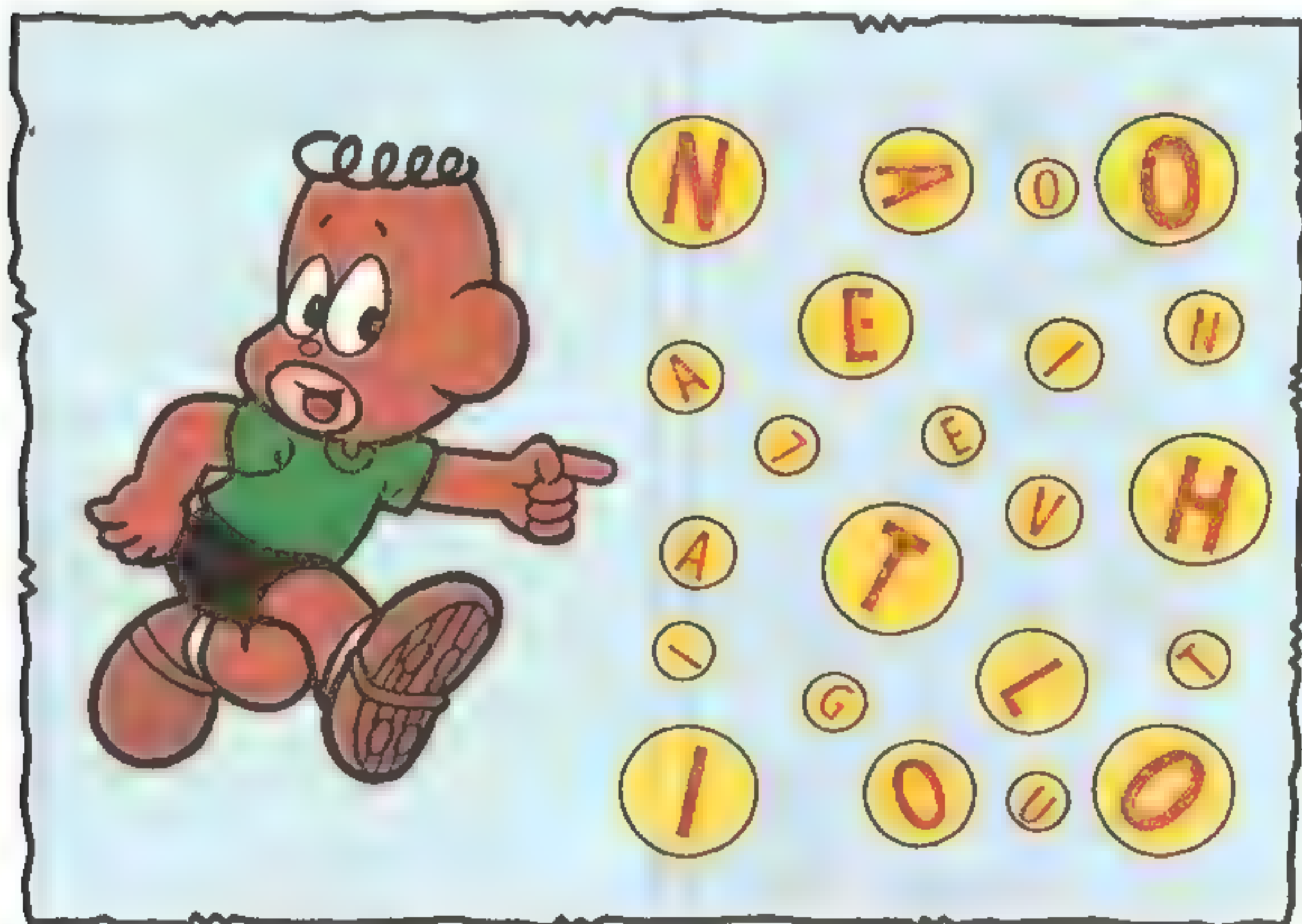
A turma do Pelezinho

Siga a linha de cada desenho e escreva no quadrinho correspondente, a letra inicial do objeto ao qual esta ligada, e descubra o que a Samira está dizendo para a turma.



DRIBLE DE PALAVRAS

A Cada série de bolas do mesmo tamanho contém as letras que vão formar os nomes de jogadores de futebol. São quatro séries. Vamos descobrir quais são?



B Neste diagrama encontram-se os nomes de famosos participantes da Copa do Mundo de 1.958: do capitão, do treinador e do goleiro. Para encontrá-los, você vai ter que retirar do diagrama as letras que estão na sequência alfabética. Assim, as letras que sobrem no diagrama vão formar os nomes.


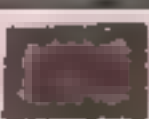

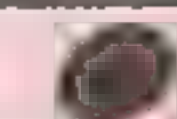


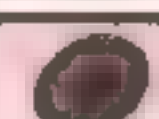





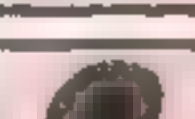

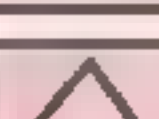






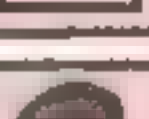

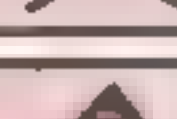
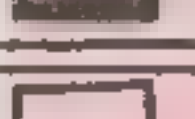
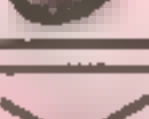
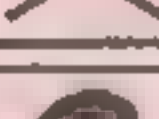

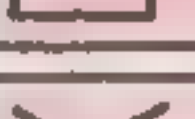


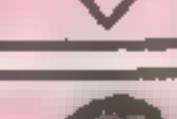



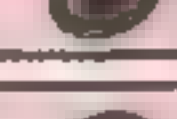







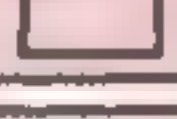






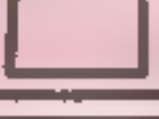

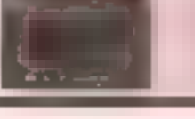
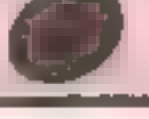










B	M	N	E	A	B	L	F	G	I	R	S	N	T	U	I
G	H	F	V	X	E	R	S	O	O	P	L	C	D	A	E
G	E	F	I	P	Q	L	A	B	M	C	D	A	S	T	R

OLHO

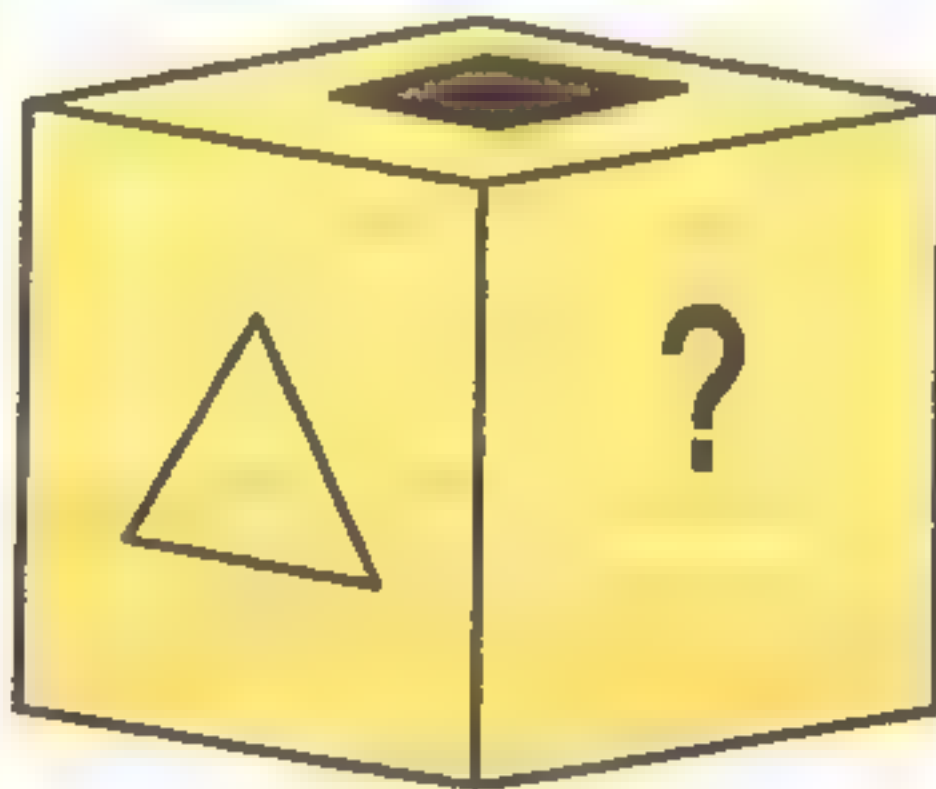
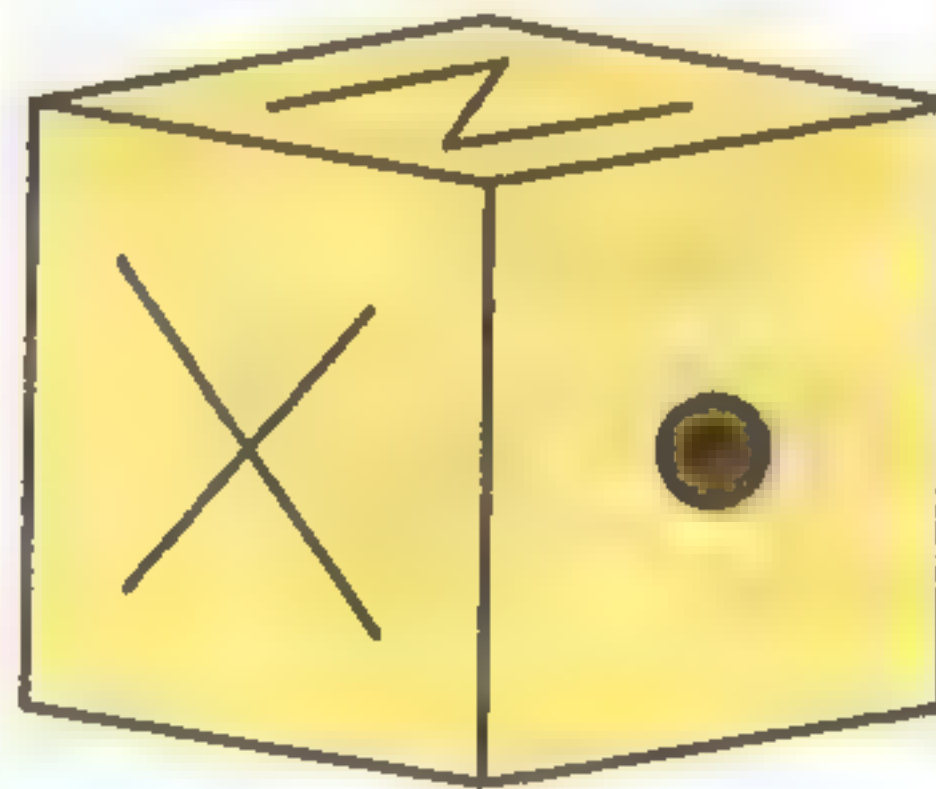
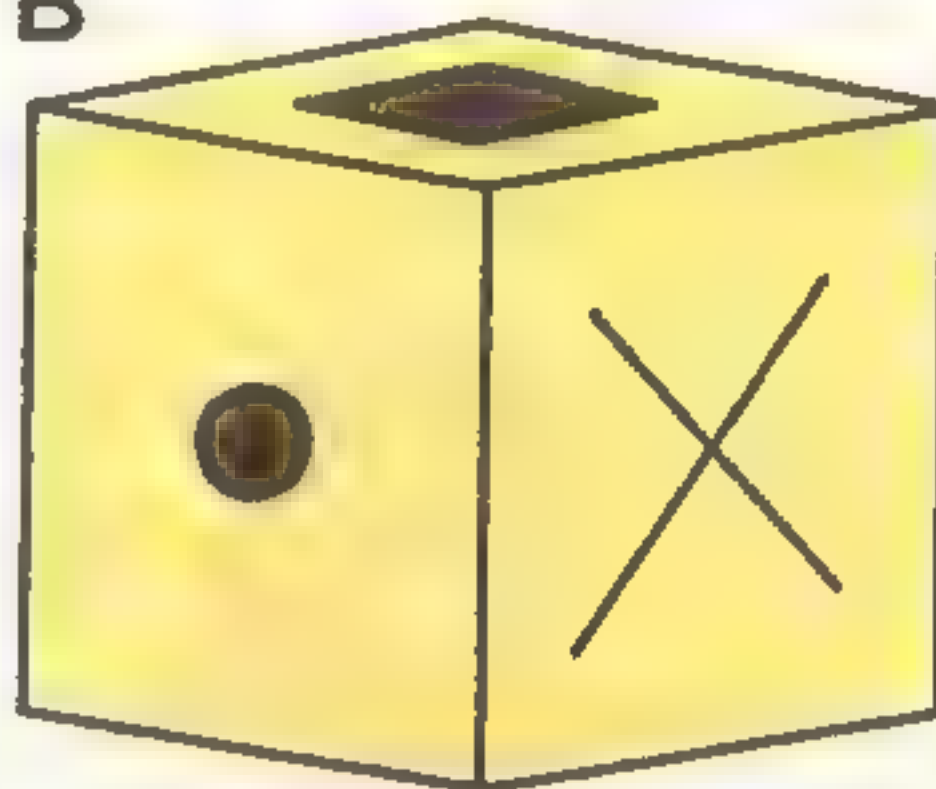
VIVO!

A

Somente duas destas peças são iguais. Você seria capaz de dizer quais são elas?

- 1    
- 2    
- 3    
- 4    
- 5    
- 6    
- 7    
- 8    
- 9    
- 10    
- 11    
- 12    
- 13    
- 14    
- 15    
- 16    

B



Aqui está um dado em três posições diferentes. Observe atentamente e diga: 1) Qual é o sinal que está na face oposta ao ponto? 2) qual é o oposto ao X?

JOGO de PALAVRAS

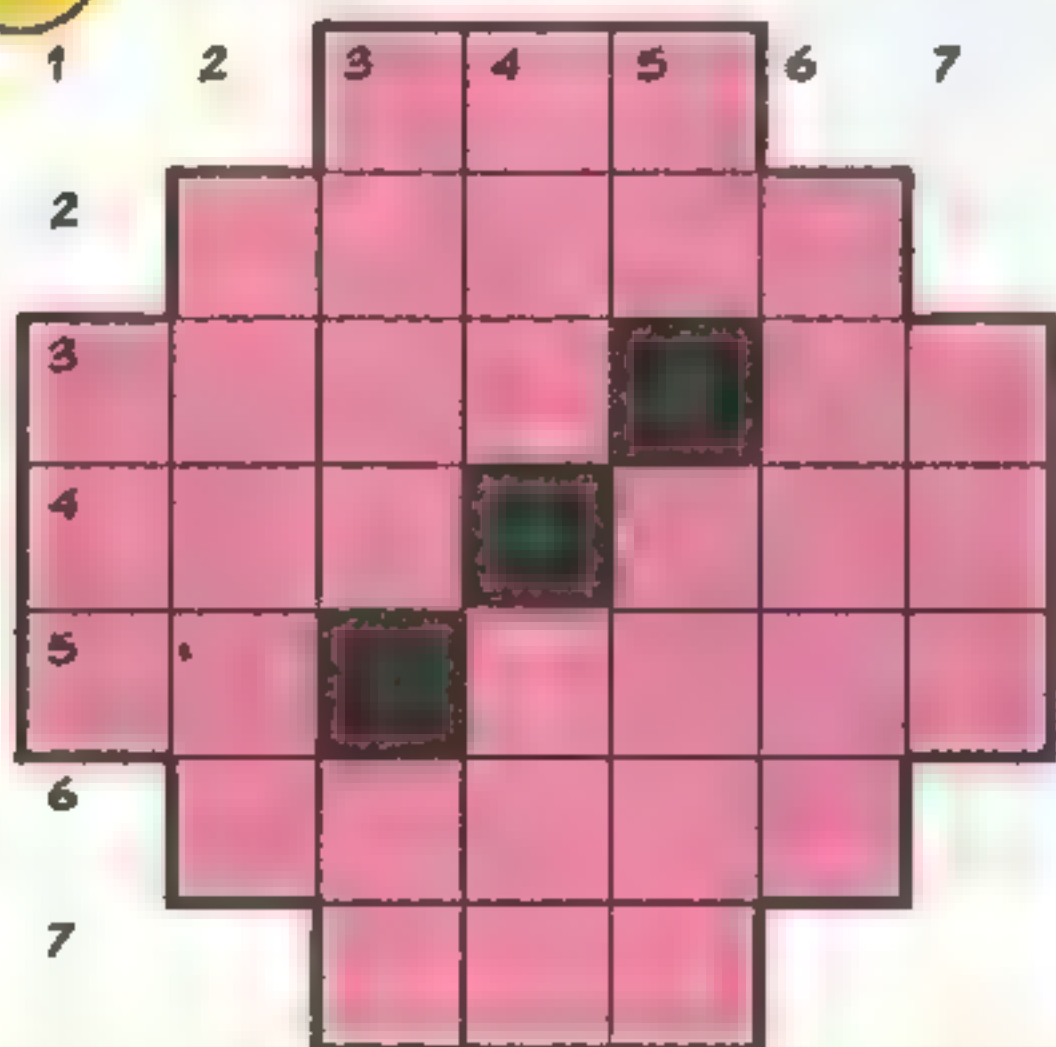
A

COLOQUE AS LETRAS NA ORDEM CERTA E VOCÊ VAI FORMAR OS NOMES DOS JOGADORES QUE MARCARAM OS GOLS NA PRIMEIRA PARTIDA DE PELÉ COMO JOGADOR, PROFISIONAL (SANTOS X CORINTIANS DE SANTO ANDRÉ, EM 1956).



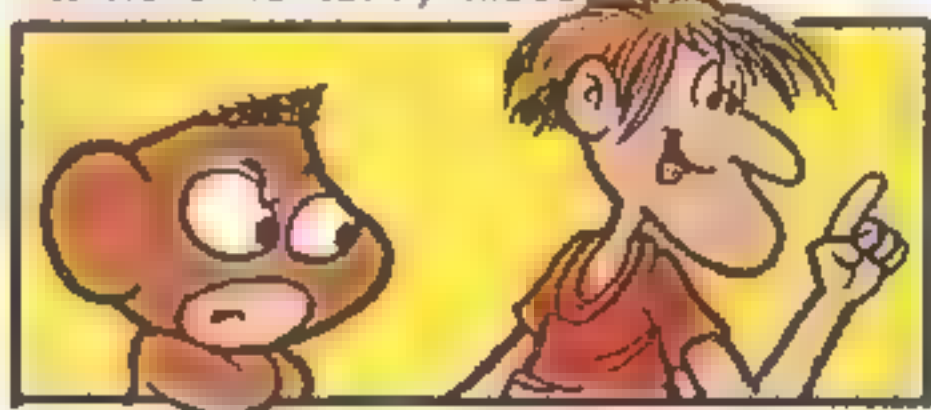
**NIFLAOHRED
CHLECEDOIV
LÉPE
RIAJ**

B



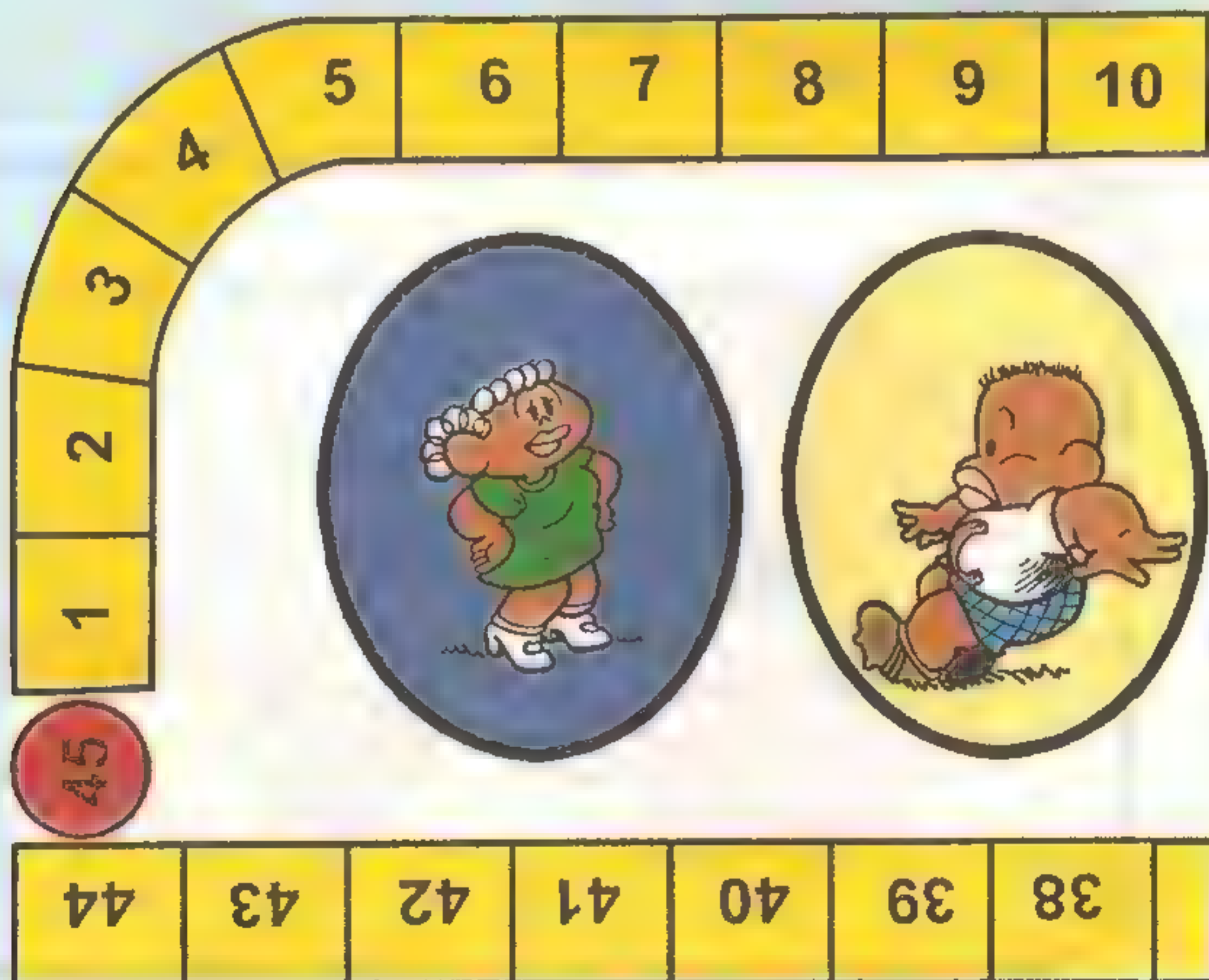
Palavras Cruzadas

Horizontal 1) Espaço de trinta dias. 2) Animação (fig) 3) Que não é espesso - Preposição 4) Ave com três dedos nos pés-Parte. 5) Sociedade Anônima - Um dos cinco sentidos. 6) Fruto da sorveira 7) Soma. **Vertical:** 1) Cabeça de gado. 2) Leitos. 3) Espécie de caixa de couro - Sufixo que designa qualidade. 4) Argola de cadeia-Forma reduzida de tricampeão. 5) Sozinho-Famoso jogador de futebol 6) Ata novamente. 7) Miada.



O JOGÃO

Com os marcadores e o dadinho da pág. 125, dois jogadores iniciam a partida. Quem tirar o maior número de pontos no dadinho começa o jogo. Assim, um jogador escolhe o campo do número um a vinte e um e o outro jogador do número vinte e dois ao quarenta e cinco. Para se chegar aos números vinte e um e quarenta e cinco os jogadores têm que tirar o número exato de pontos no dado. Por exemplo, se o jogador estiver na casa dezesseis, ele precisa tirar cinco pontos no dado. Se tirar seis, ele volta uma casa. Os participantes determinam o tempo necessário para o jogo e aquele que fizer mais gols, isto é, aquele que chegar mais vezes nas casas vinte e um e quarenta e cinco, é o vencedor.



GOLEADA!



O JOGO DOS 10

Descubra as dez diferenças entre os desenhos A e B.

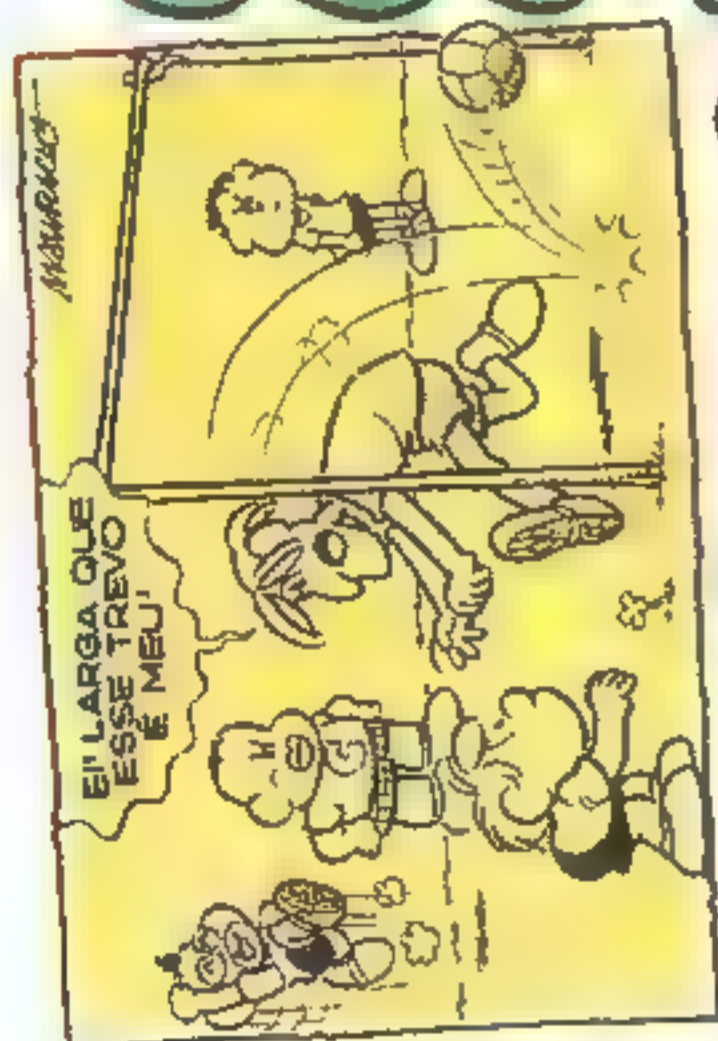
A



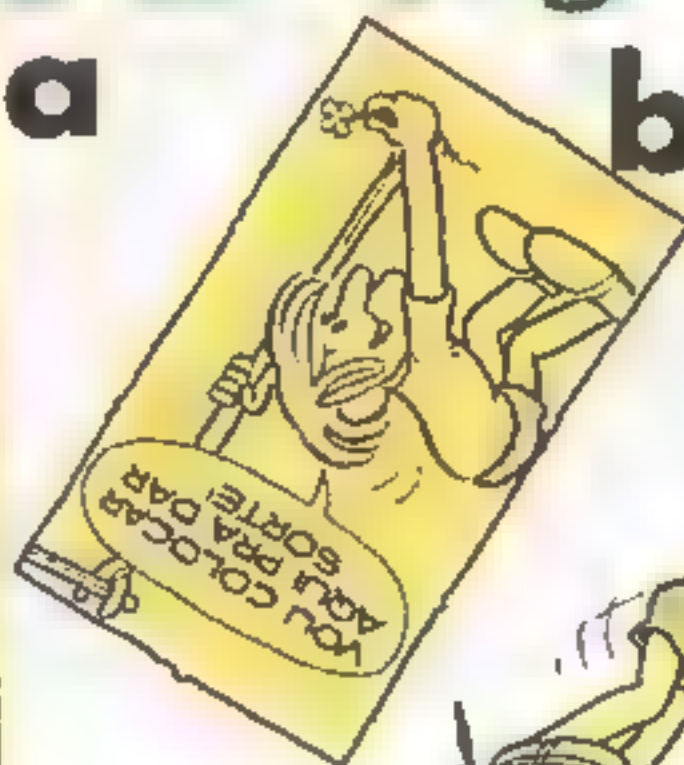
B



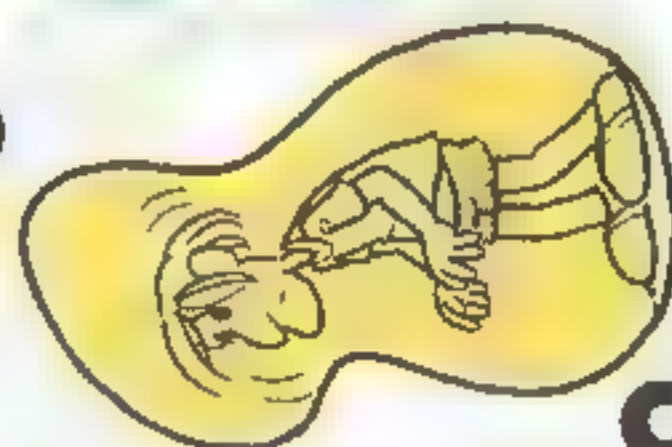
ESCALAÇÃO



a



b



c

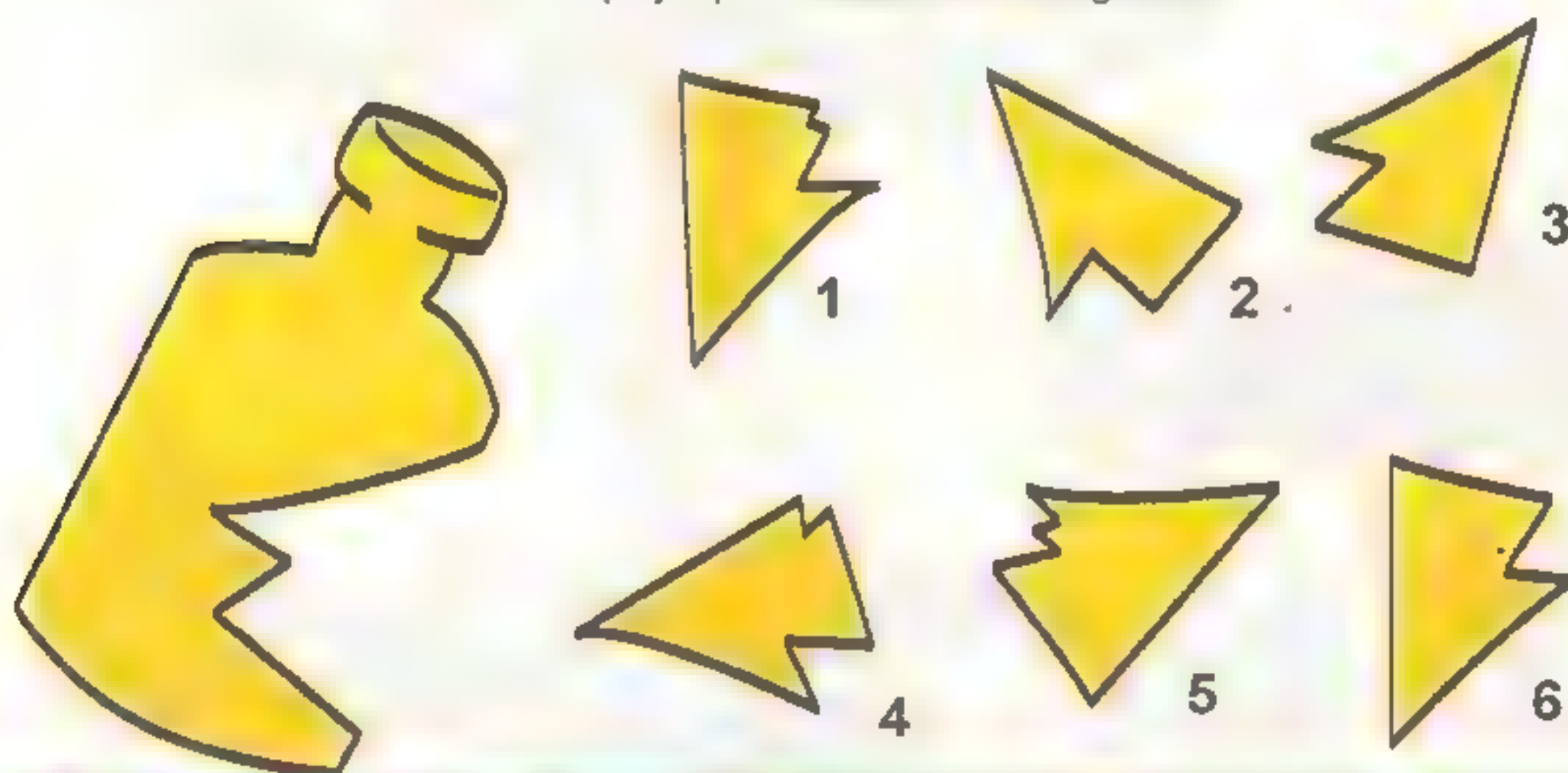


d

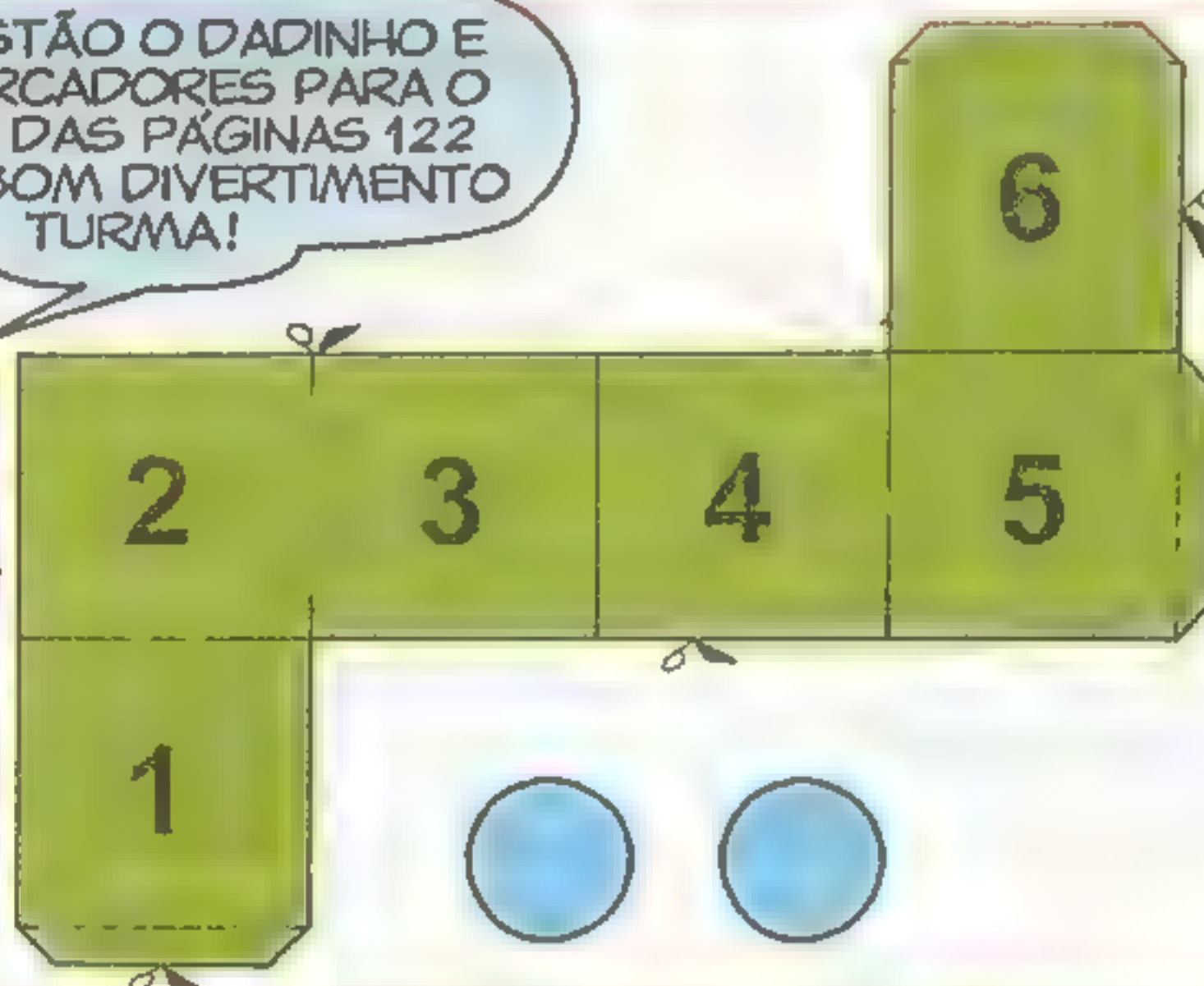
Coloque em ordem os quadrinhos.

TABELINHA

Qual é a peça que se encaixa nesta garrafa?



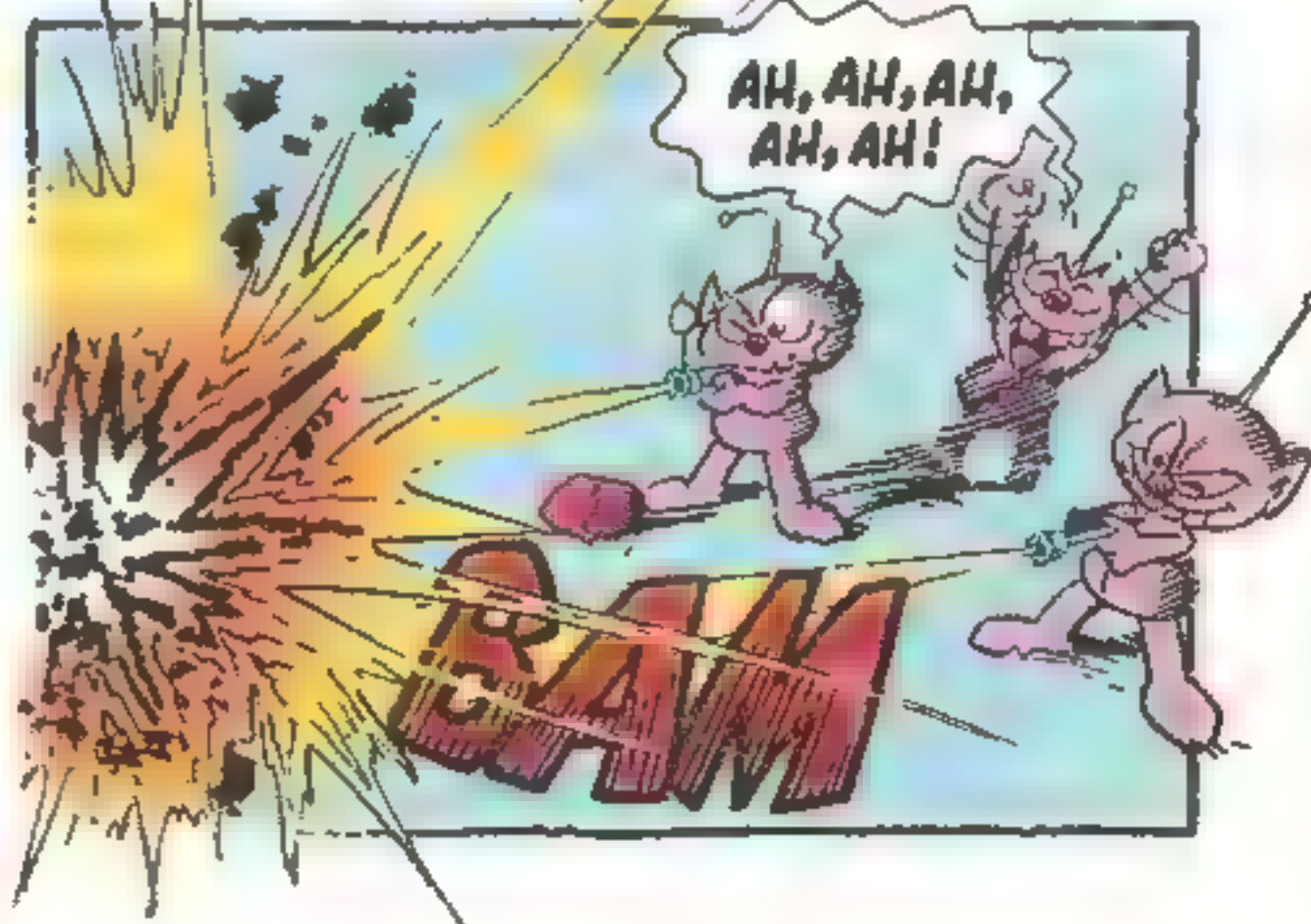
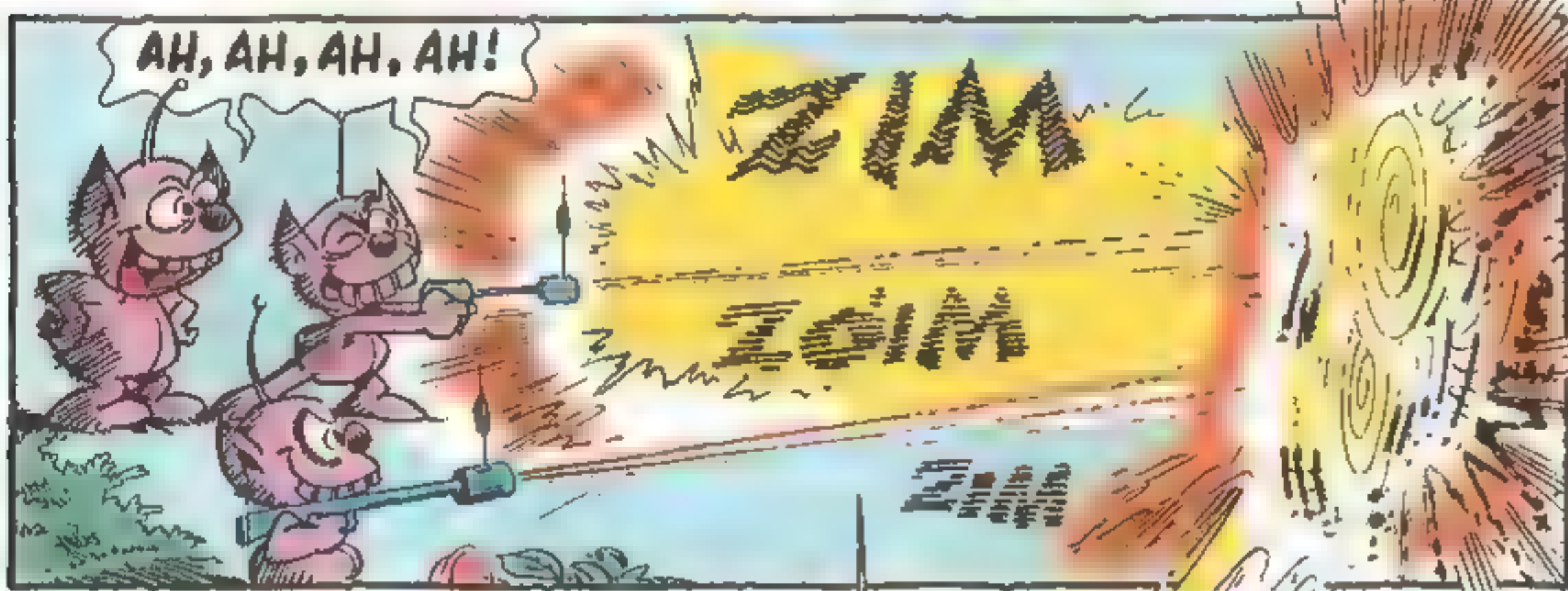
AQUI ESTÃO O DADINHO E OS MARCADORES PARA O JOGÃO DAS PÁGINAS 122 E 123! BOM DIVERTIMENTO TURMA!

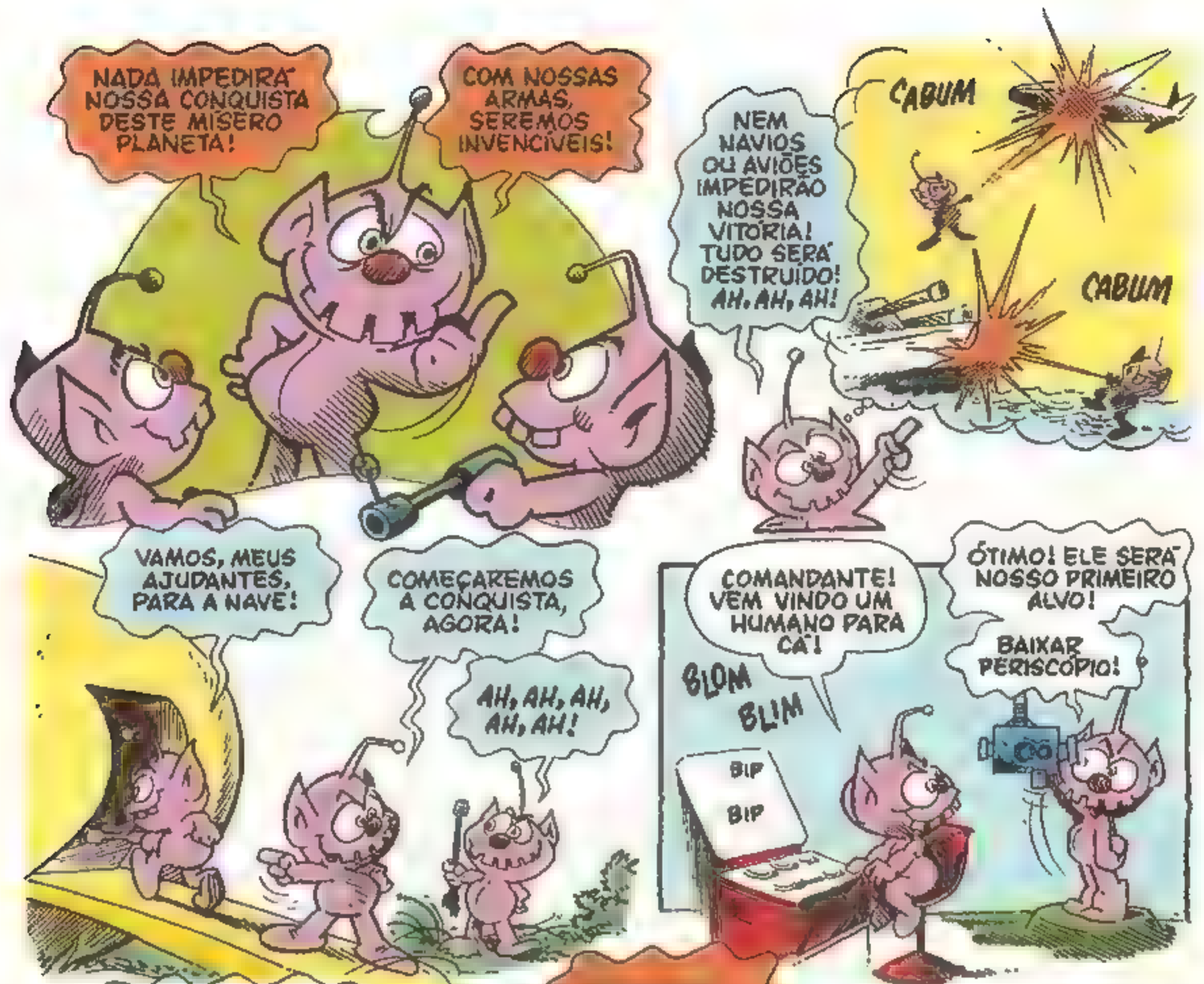


Respostas

Pag 119 - Drible de Palavras - A) Toinho Getulio Viana e Leão B) Belini Feola e Gilmar Pag 120 - Olho Vivo - A) Peças nº 4 e 16 B) 1 triângulo 2 o ? se encontra oposto ao X Pag 121 - Jogo de Palavras - A) Alfredinho Del Vecchio Pe e e Jair B) Palavras Cruzadas-Horizontais 1) Mes 2) Caio 3) Raio Em 4) Ema Val 5) S A Tato 6) Sorva 7) Ra Verticais 1) Rês 2) Camas 3) Mala or 4) Elo, Tr 5) So Vava 6) Reata 7) Mio Pag 124 - O Jogo dos Dez 1- chuteira do Pelezinho, 2- pedra atrás do gol 3- camisa do Frangão 4- cabelo do Vesguinho 5- trave do gol, 6- mão do Cana Braba 7- árvore 8- marcação do campo 9- bola 10- balde do Ze Vesguinho Escalação d, b, c a Pag 118 - A turma do Pelezinho - Eu gostaria que vocês comessem estes quibes Pag 125 - Tabela - Peça nº 6

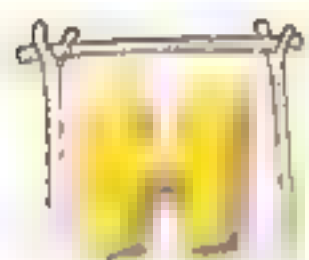
PELEZINHO em OS INVASORES





Arquivos

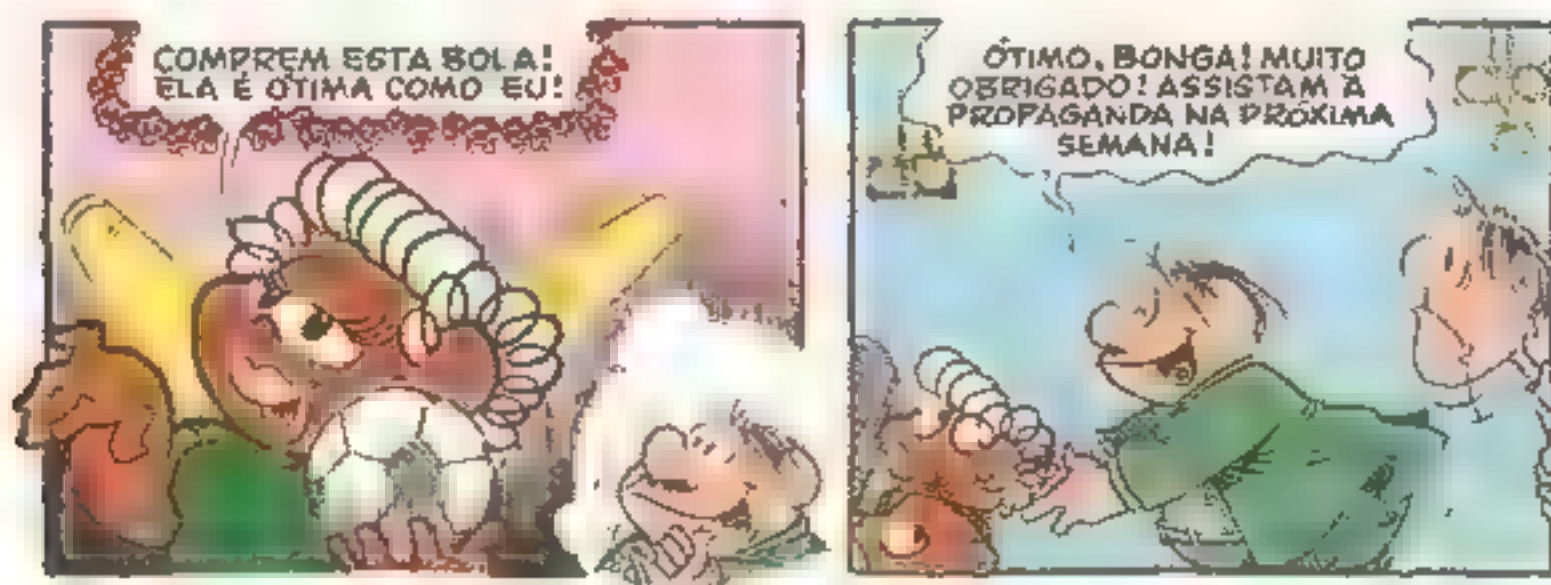
texto: Sidney Gusman



istórias de alienígenas que estão prestes a invadir a Terra com o objetivo de conquistá-la não são novidade. Mas em *Os Invasores* os extraterrestres dão uma falta de sorte danada. Também, quem mandou fazer sua nave no formato de uma bola...

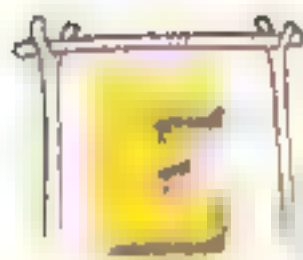
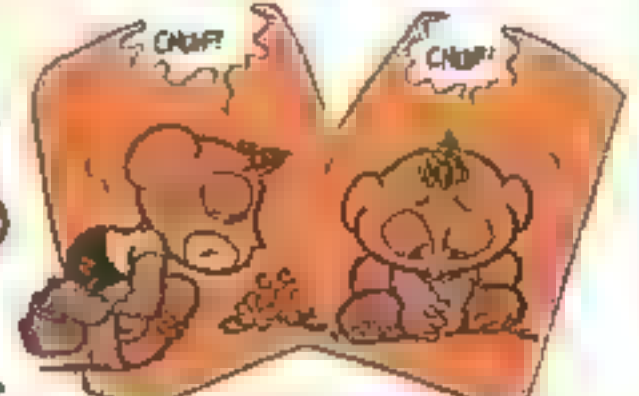


m *Vendendo Bolas*, o roteiro utiliza um artifício que era muito usado nos anos 1970 nos gibis do Mauricio: adultos que passavam pelo bairro viam alguma cena e tinham ideias geniais para faturar em cima da criançada. Desta vez, a "modelo" em questão é a Bonga, escalada para vender bolas. Só que, depois da confusão que Pelezinho, Cana Braba e Frangão armam no estúdio, o resultado não é bem o que a musa dos campinhos esperava.





Beijoqueiro mostra o Pelezinho descobrindo o quanto beijar é bom, mas que também pode trazer muitos problemas... A história aposta na inocência do garoto, no "namoro" típico das crianças. Quando percebe que não agiu certo com sua querida Neusinha, o reizinho do futebol se embanana, tenta mentir e demonstra que errou, sim, mas não por maldade. E ela compreende, proporcionando um final emocionante e muito fofo.



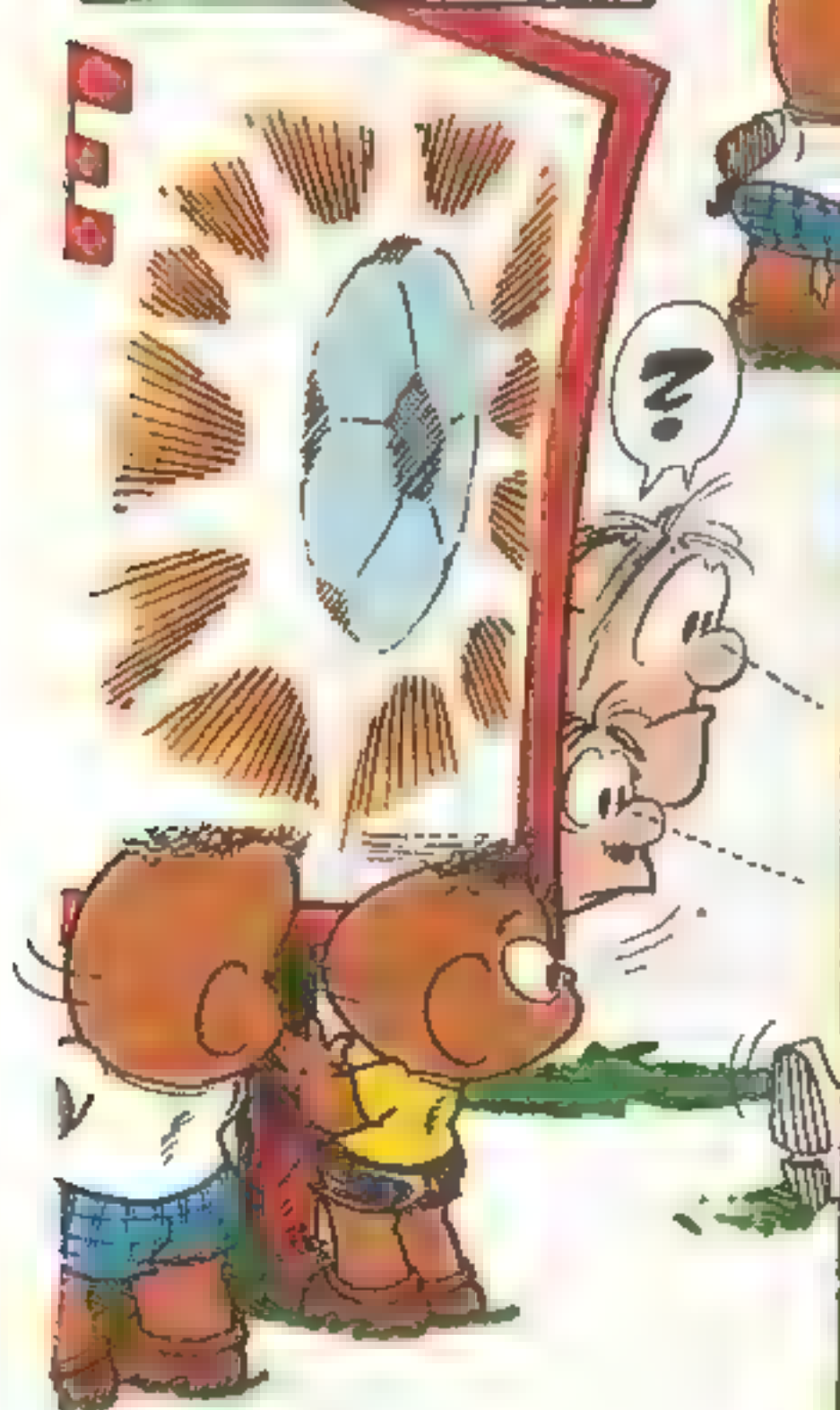
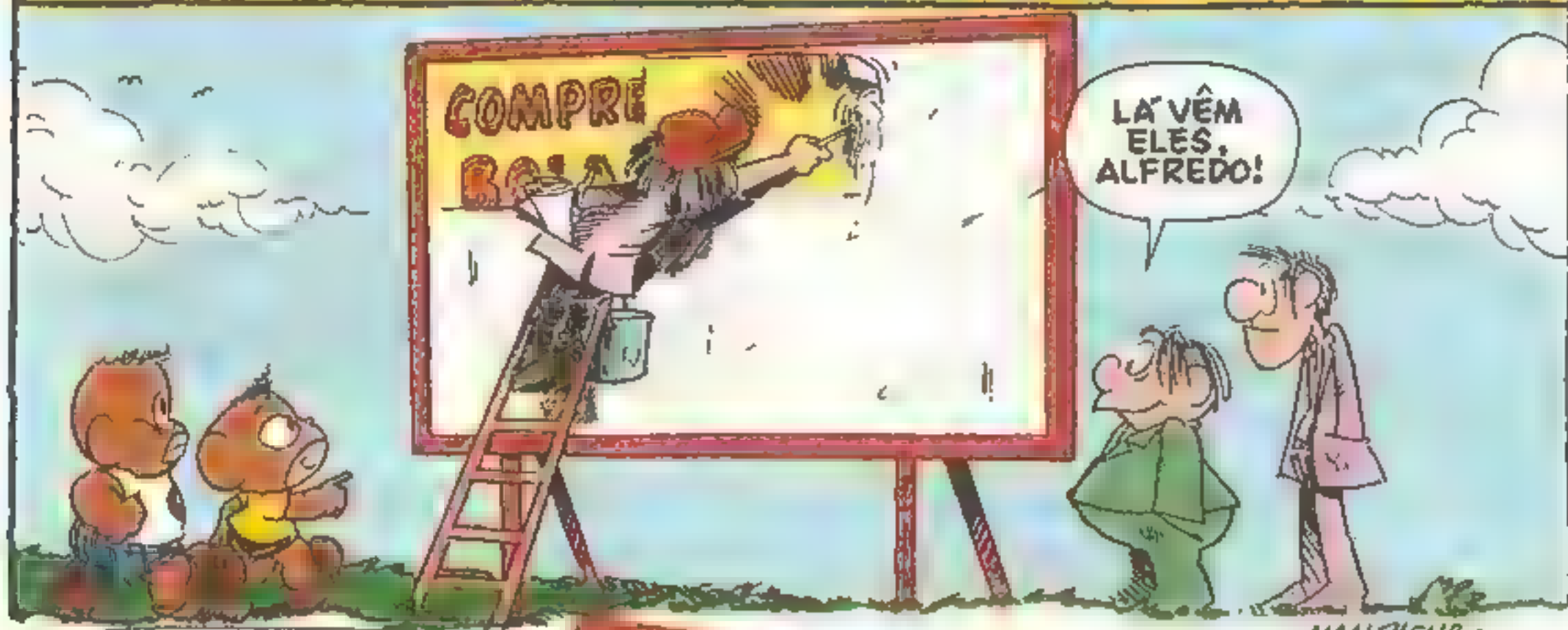
Esta edição teve uma curiosidade: não trouxe a tradicional tirinha da última página da revista.

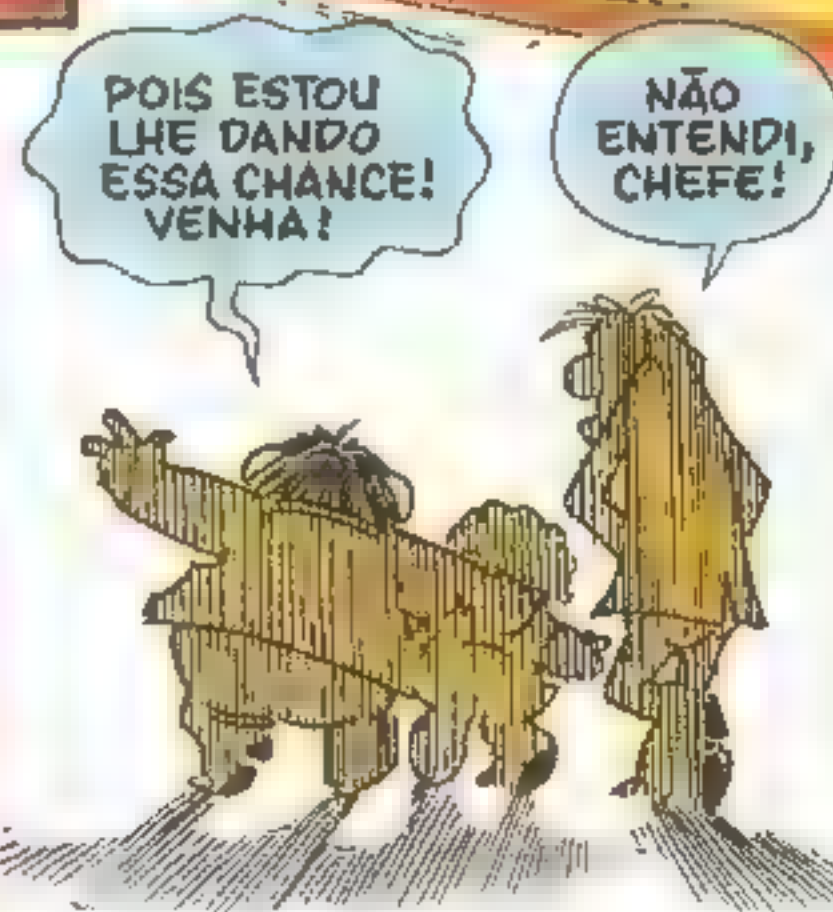
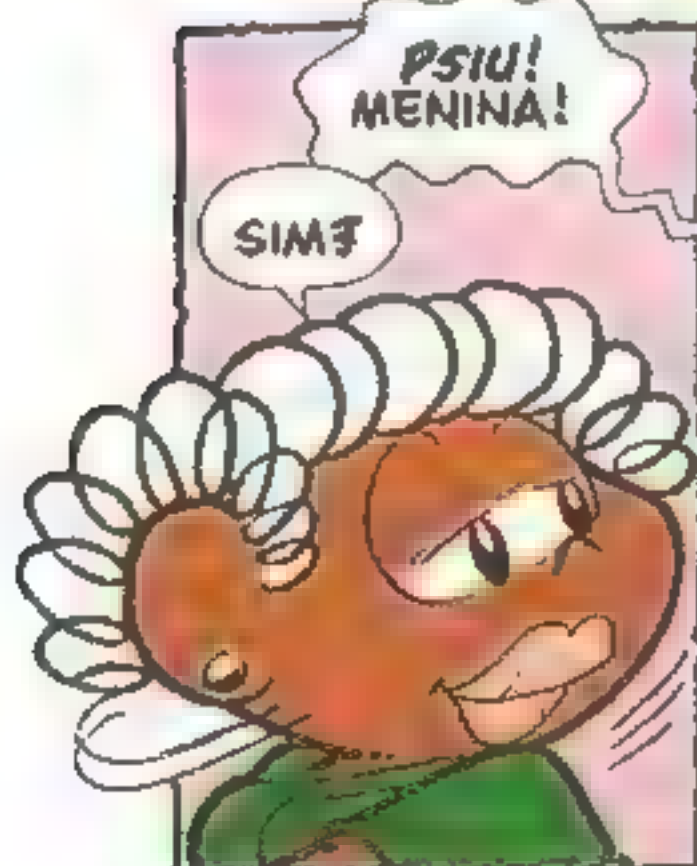
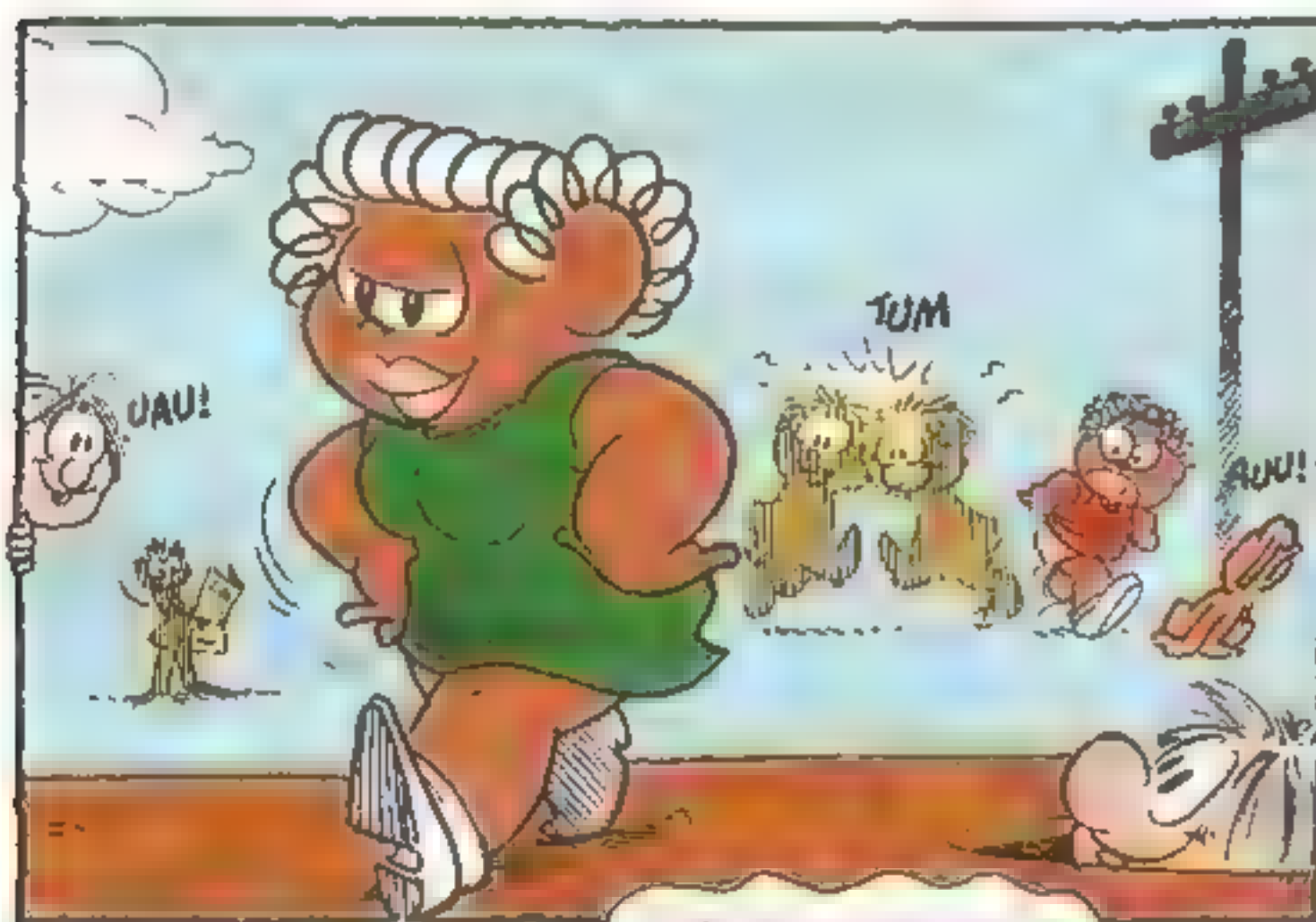
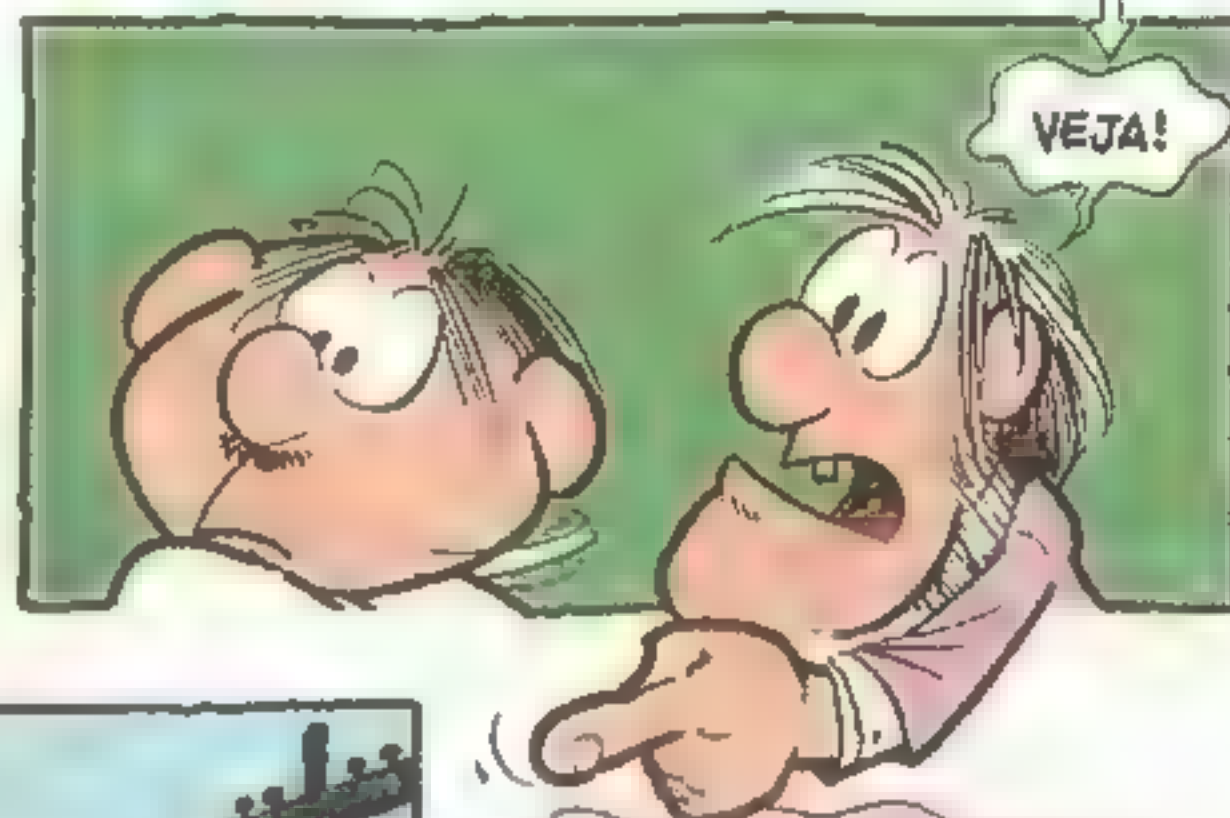
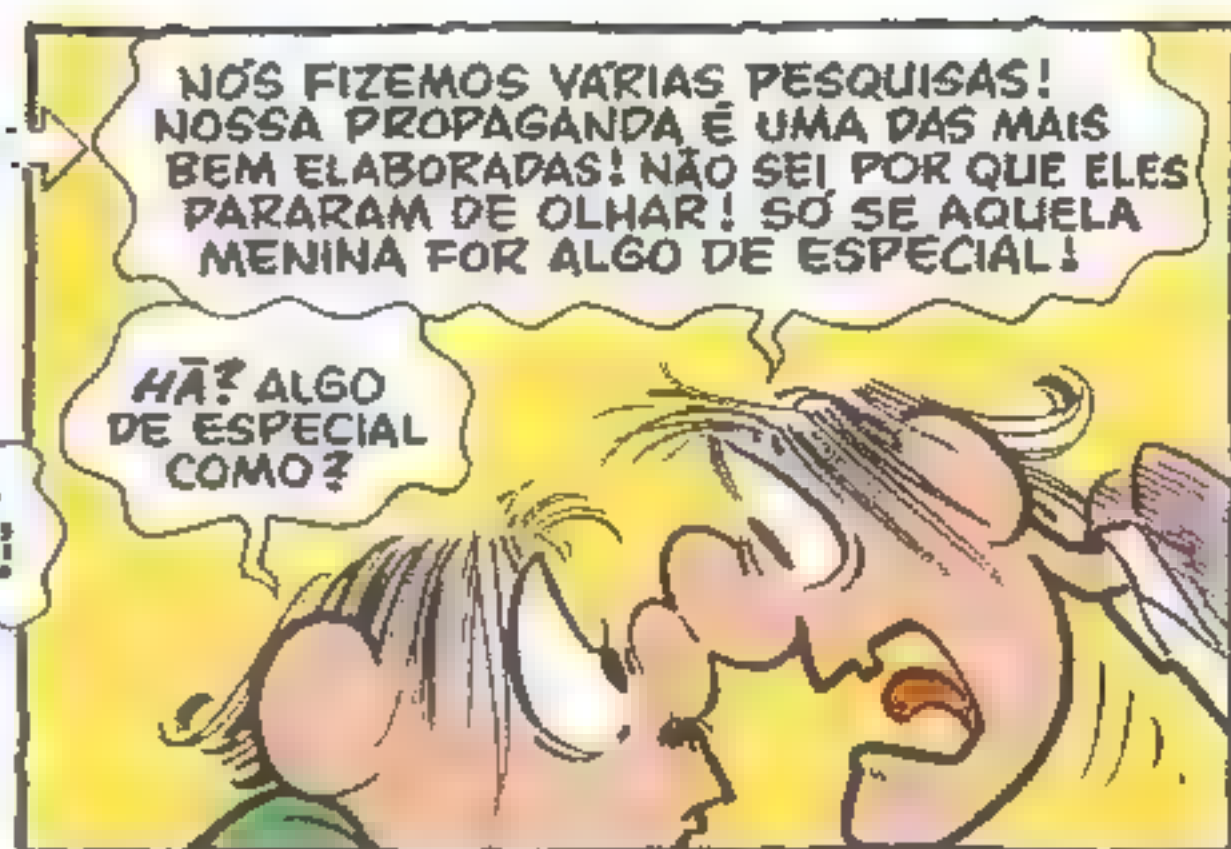
Divirta-se na festa da Mônica!

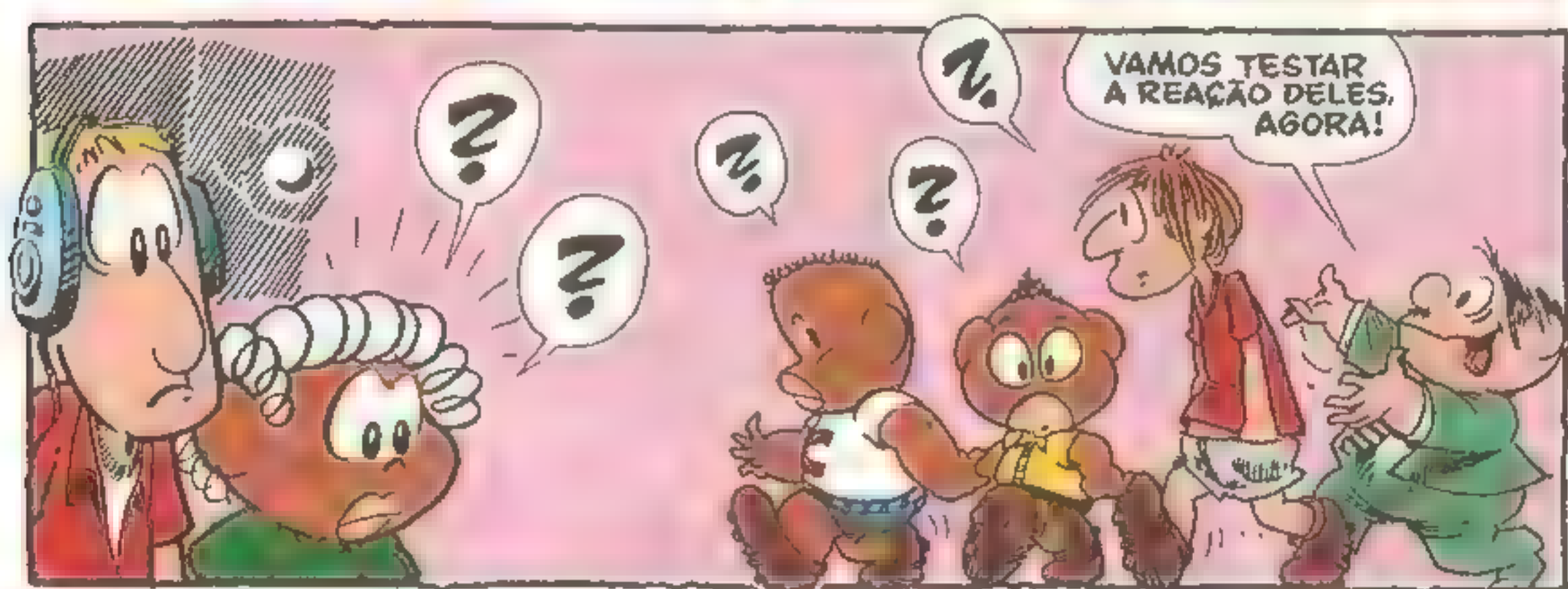


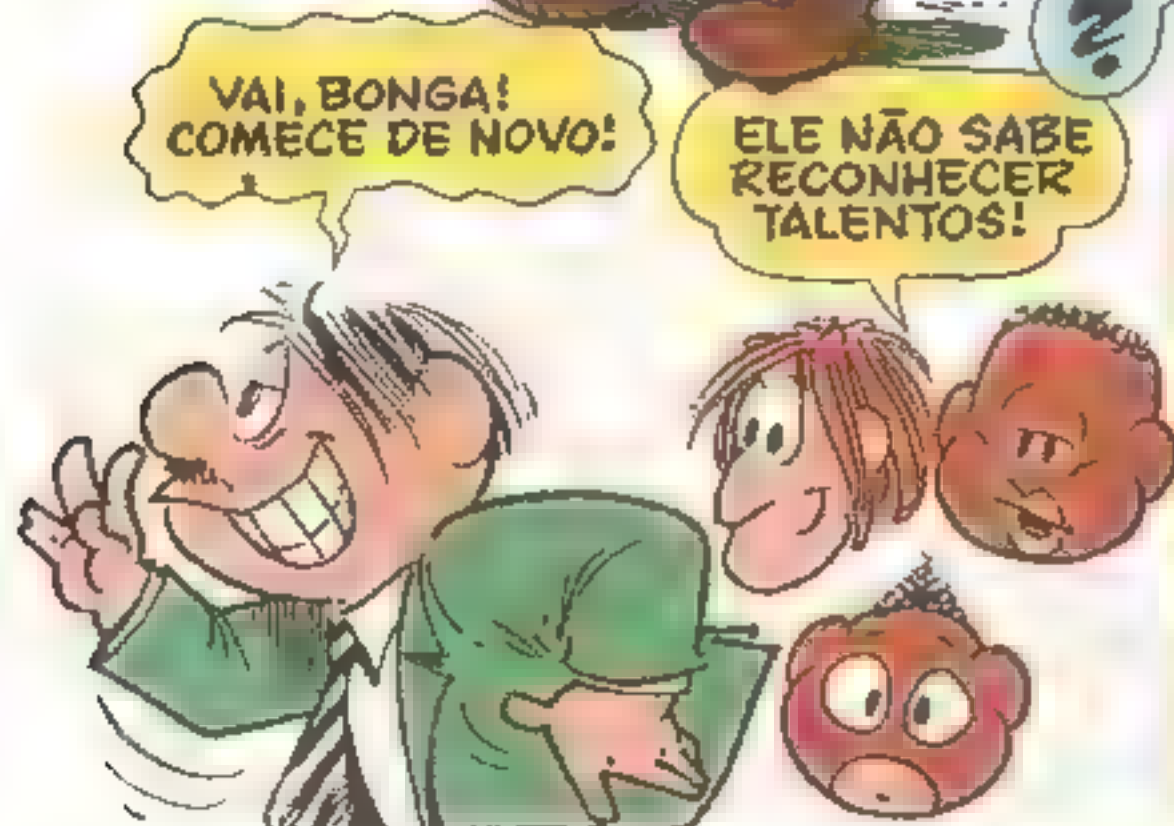
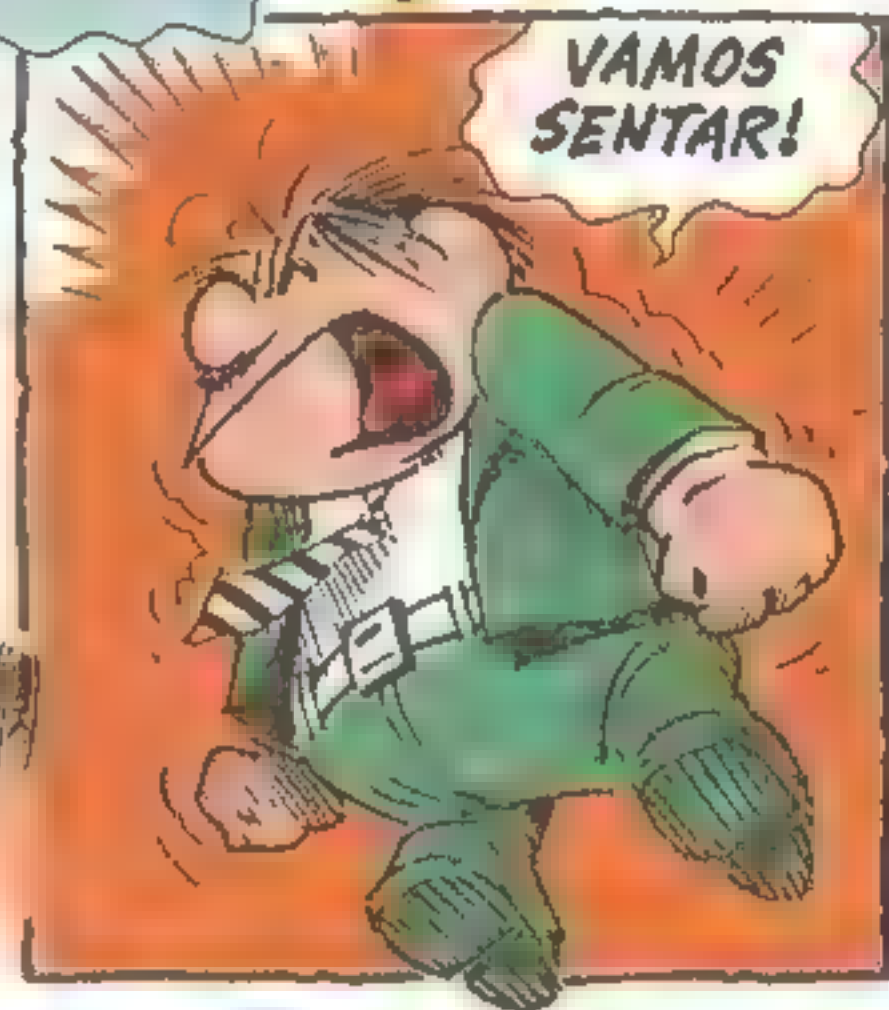
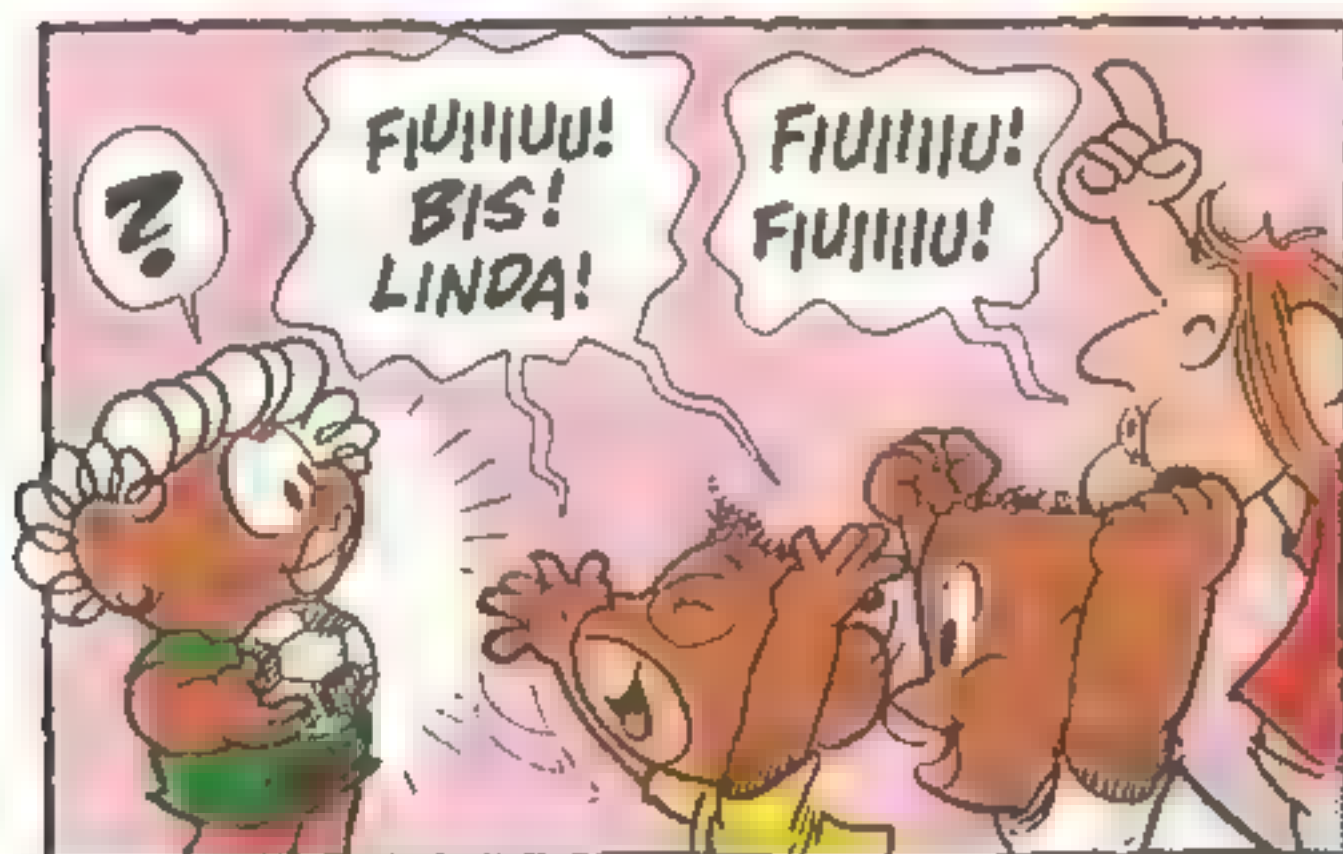
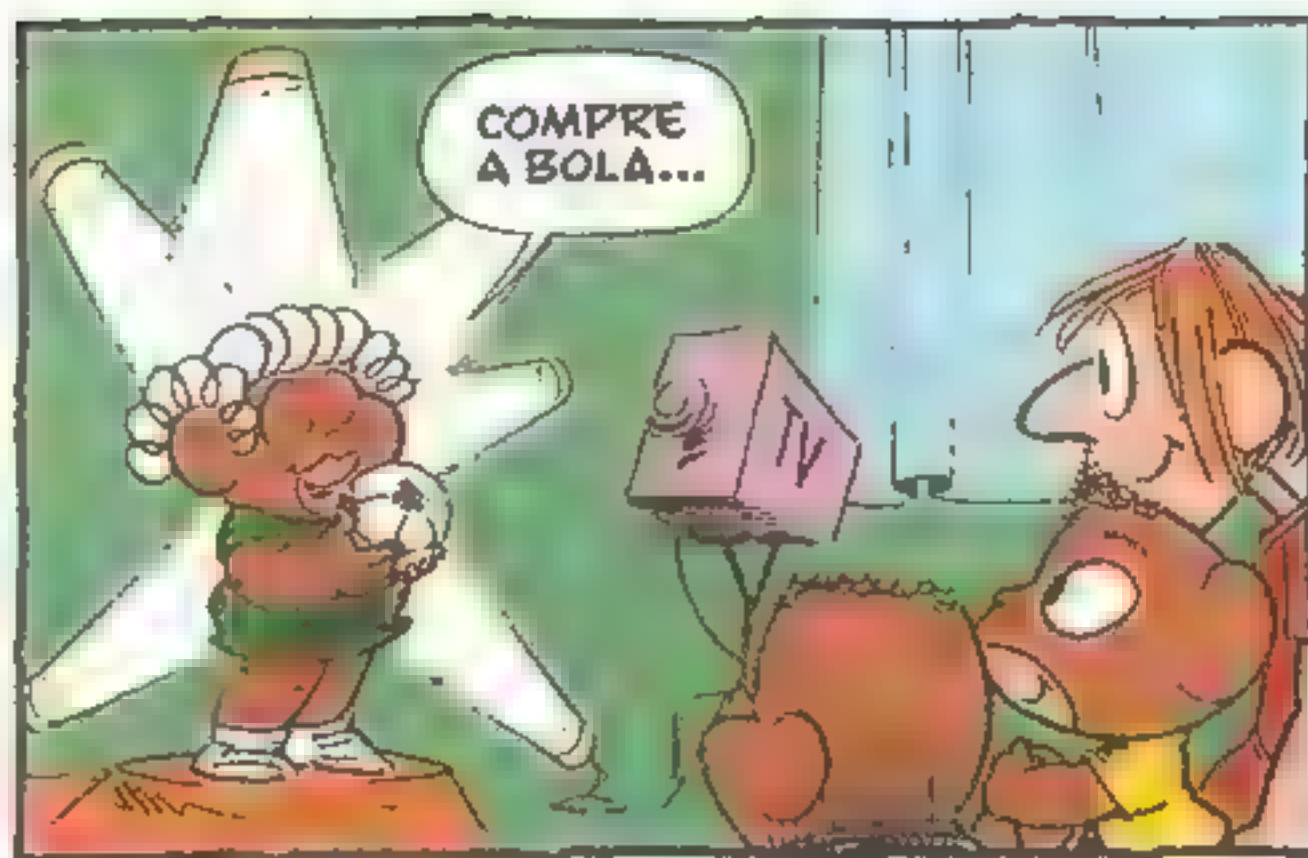
Pelezinho 12 teve duas propagandas de produtos dos personagens de Mauricio: a da revista *Pintura Mágica com Água – A Festa da Mônica*, da Abril, e da *Coleção Pelezinho de brinquedos da Estrela*.

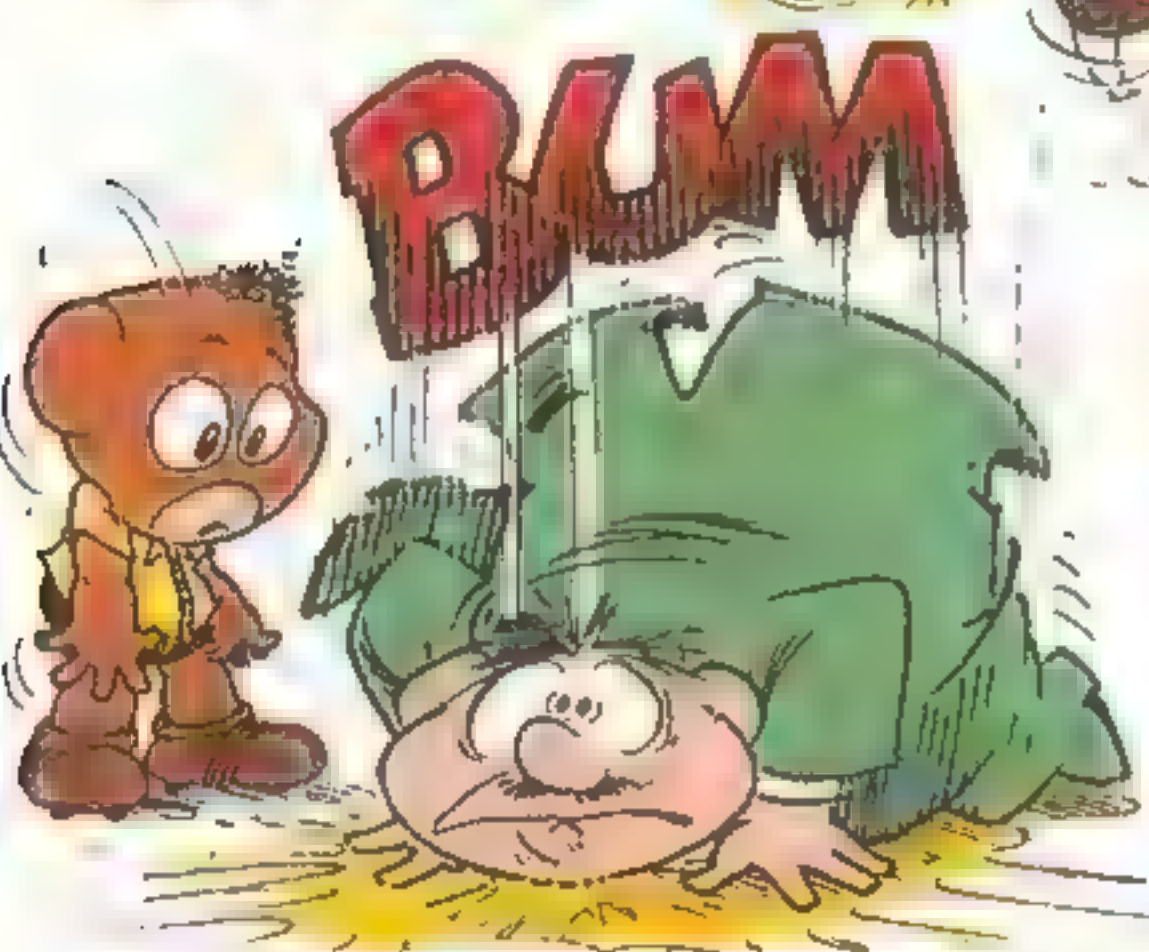
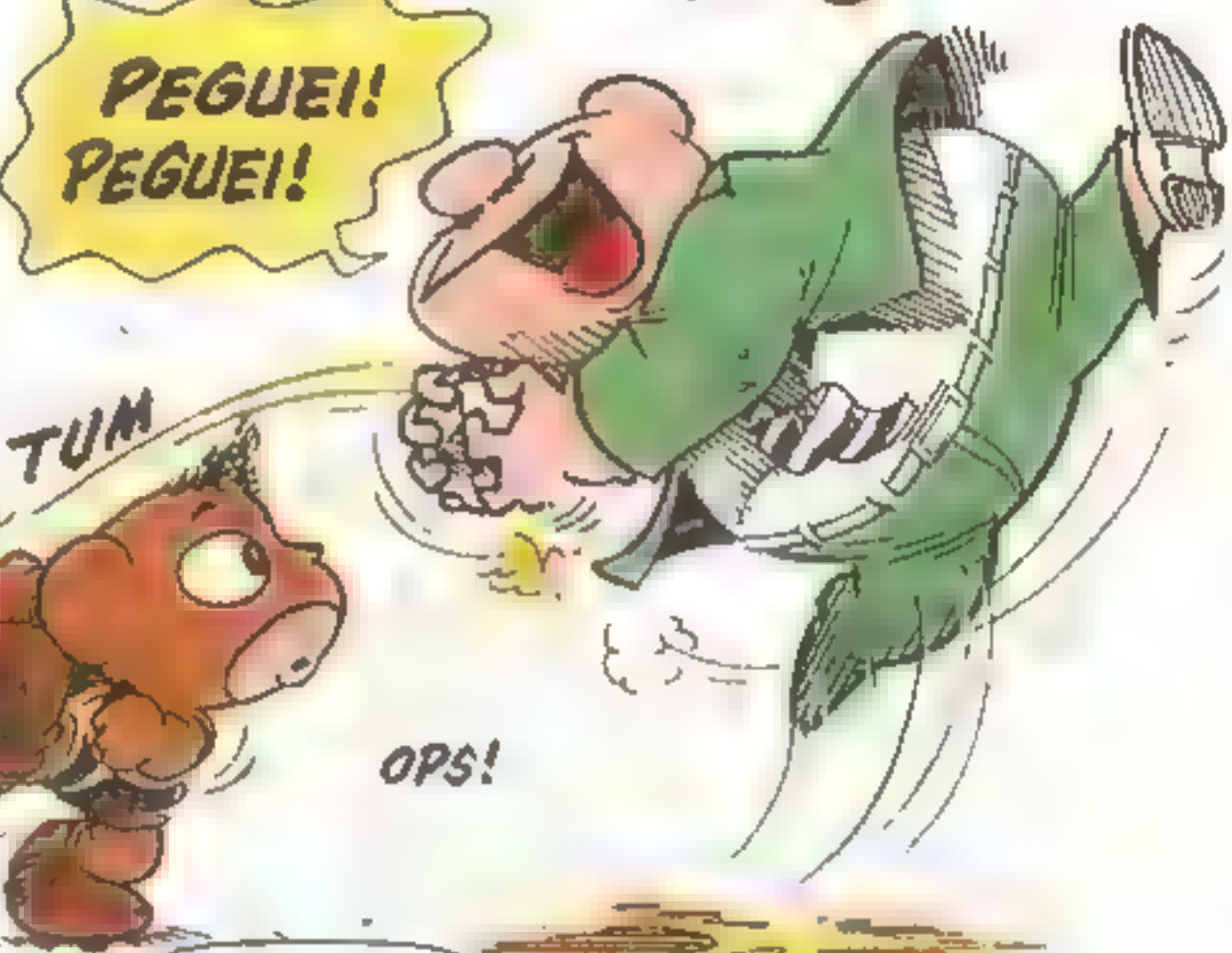
BONGA VENDENDO BOLAS





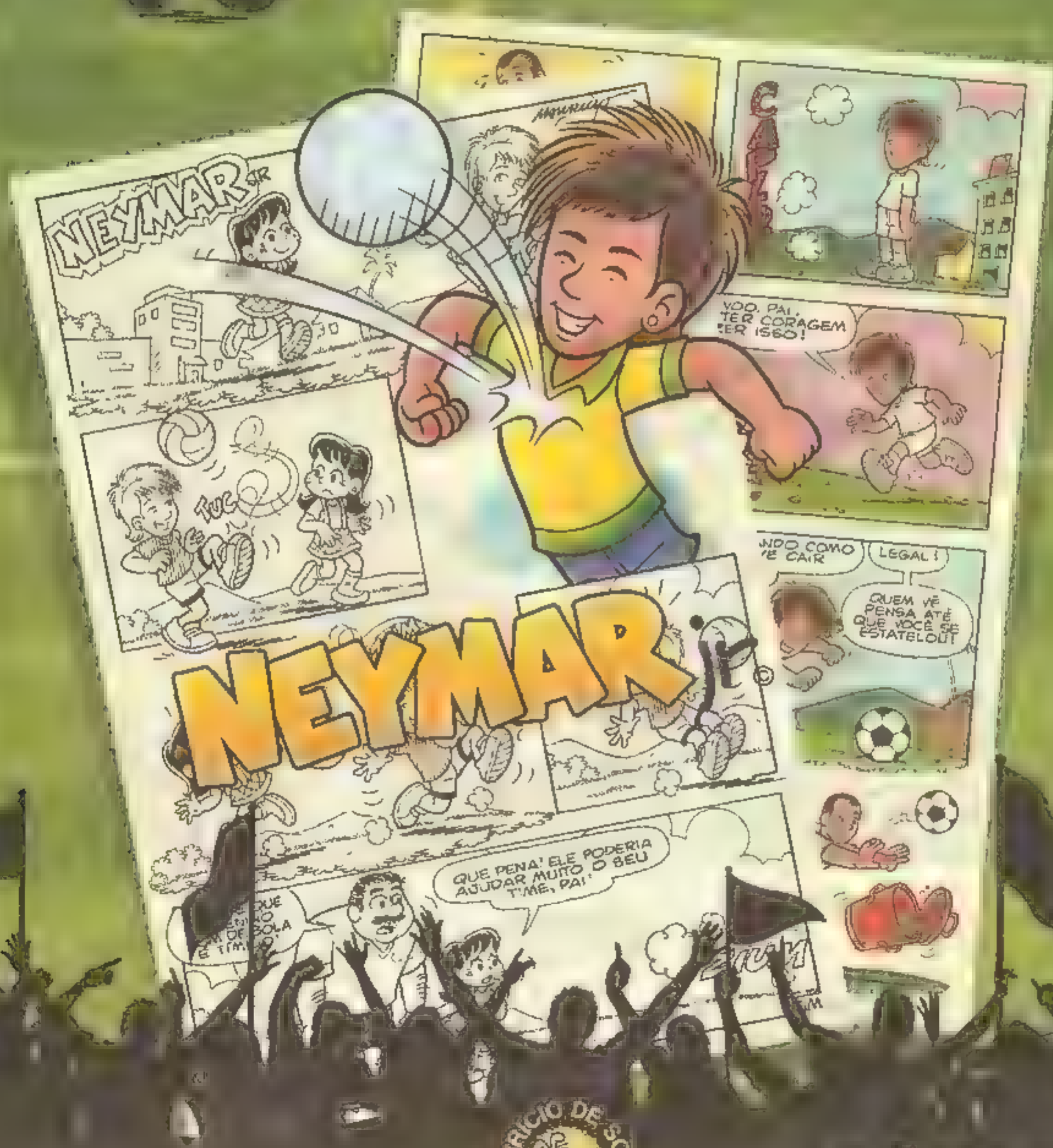




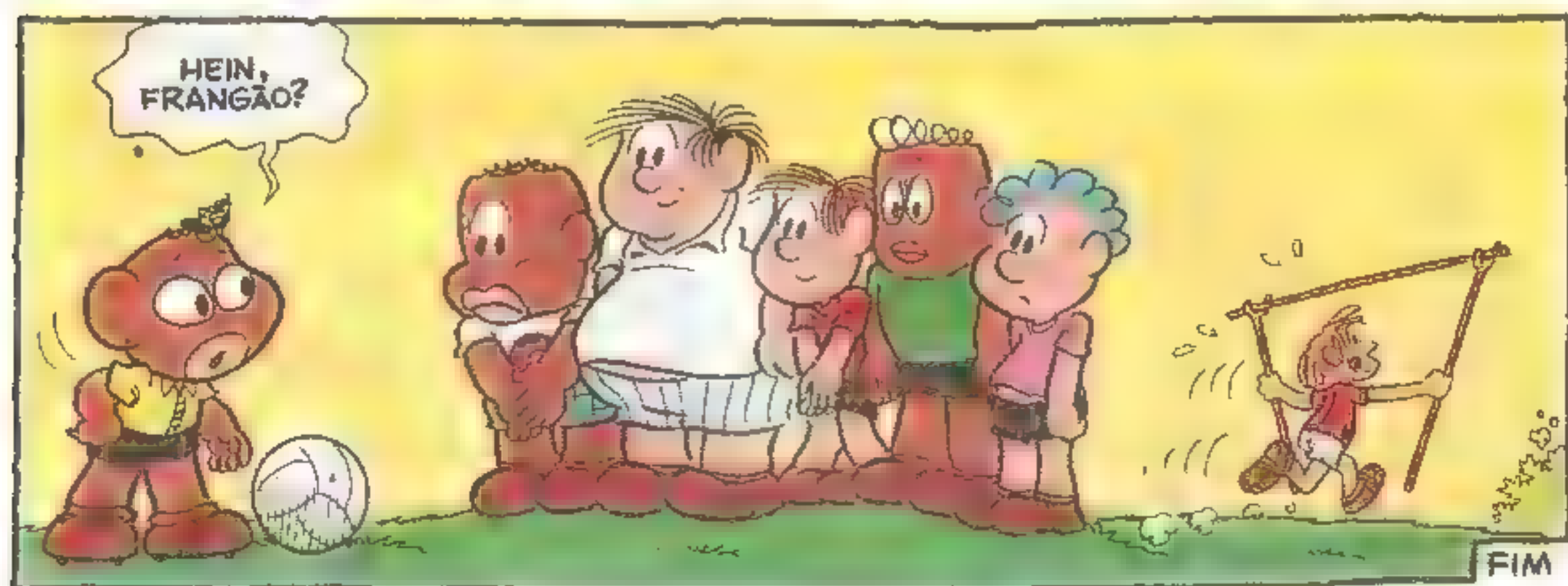
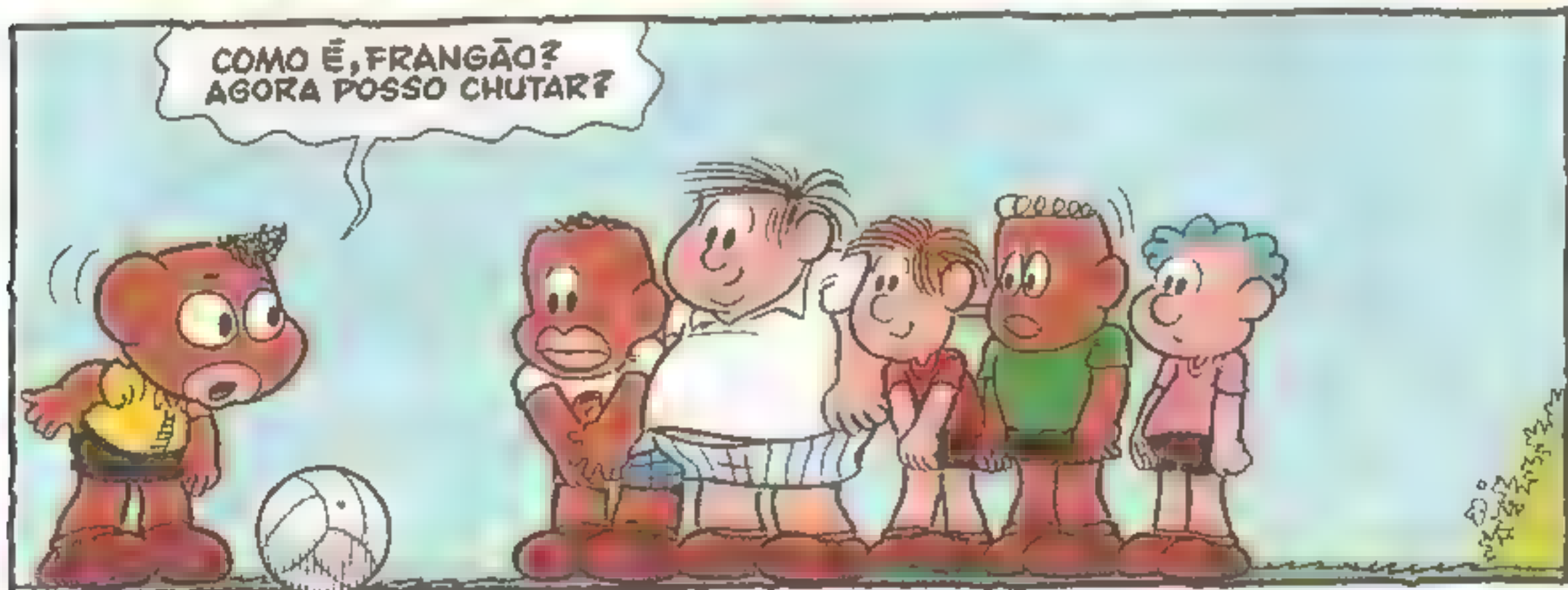




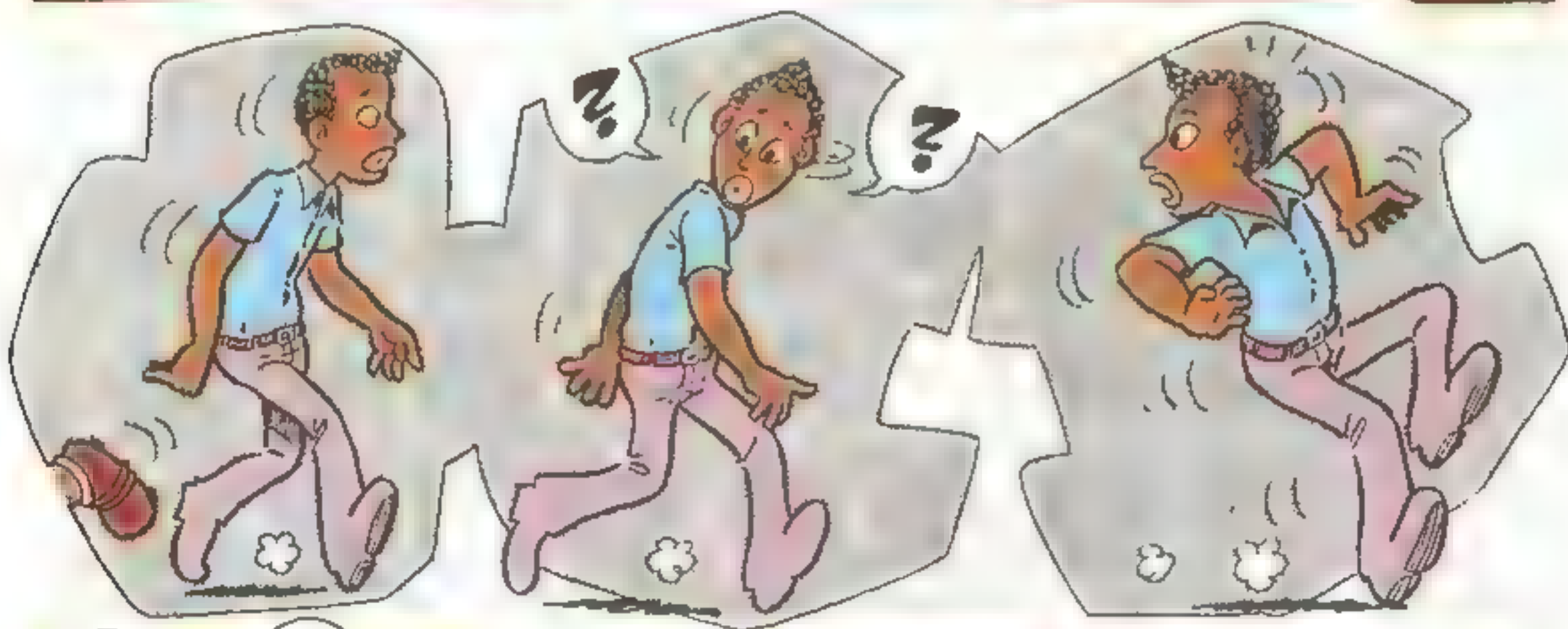
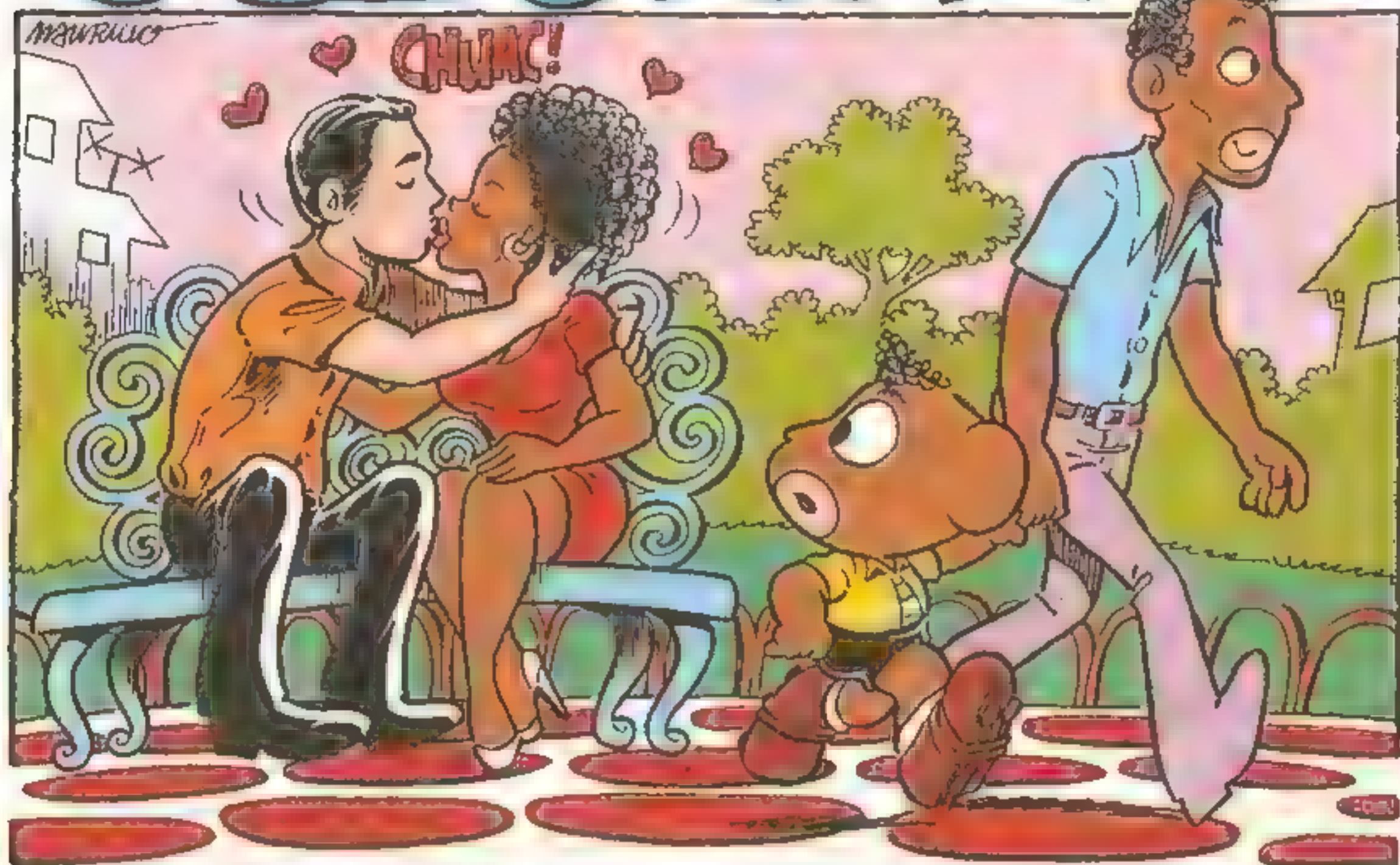
Ele já é um craque
com a bola e agora vai arrasar
também nos quadrinhos



JÁ NAS
BANCAS!



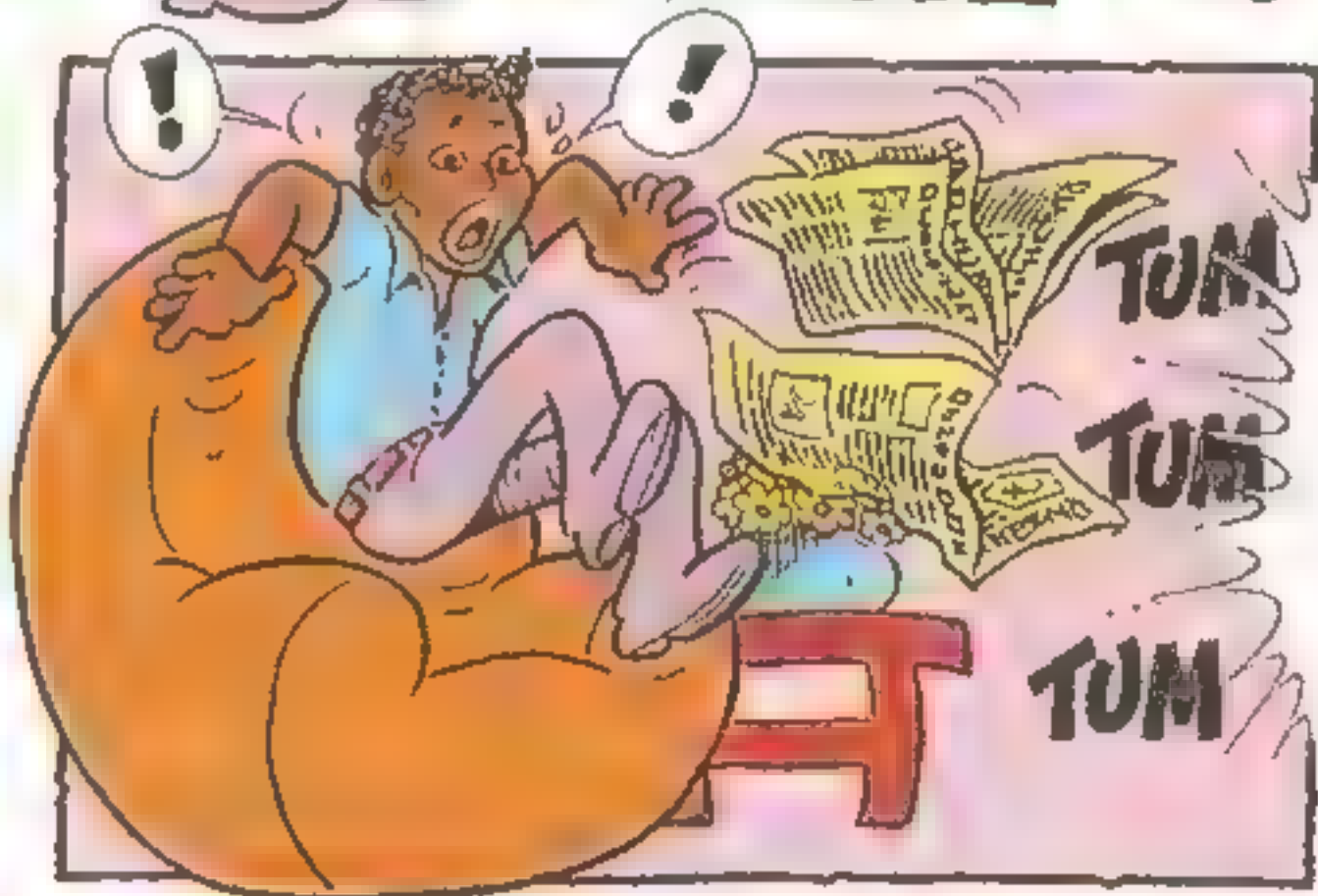
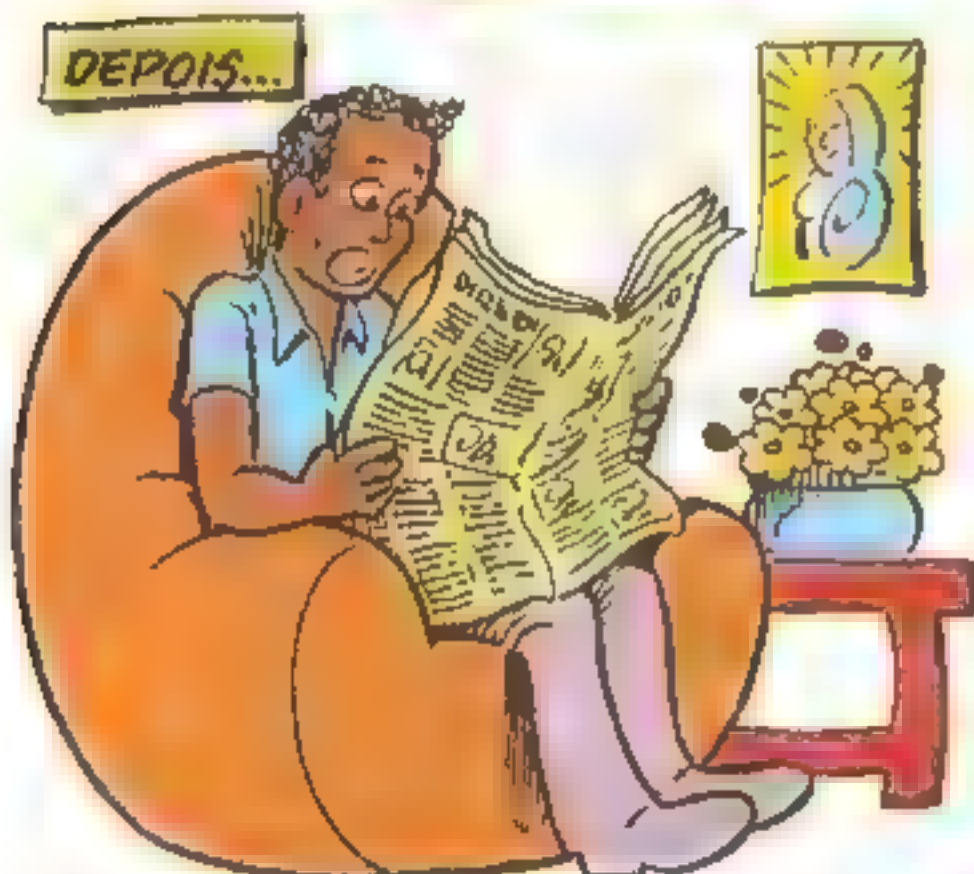
PELEZINHO O BEIJOOQUEIRO

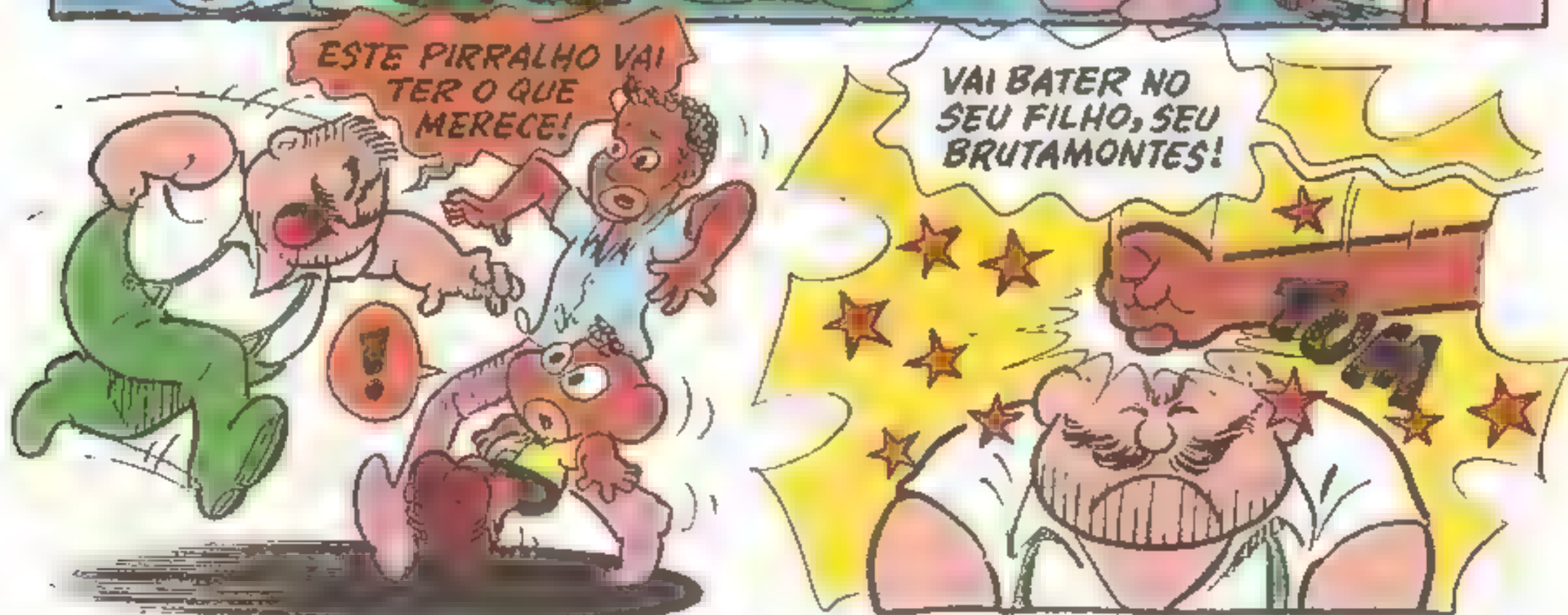
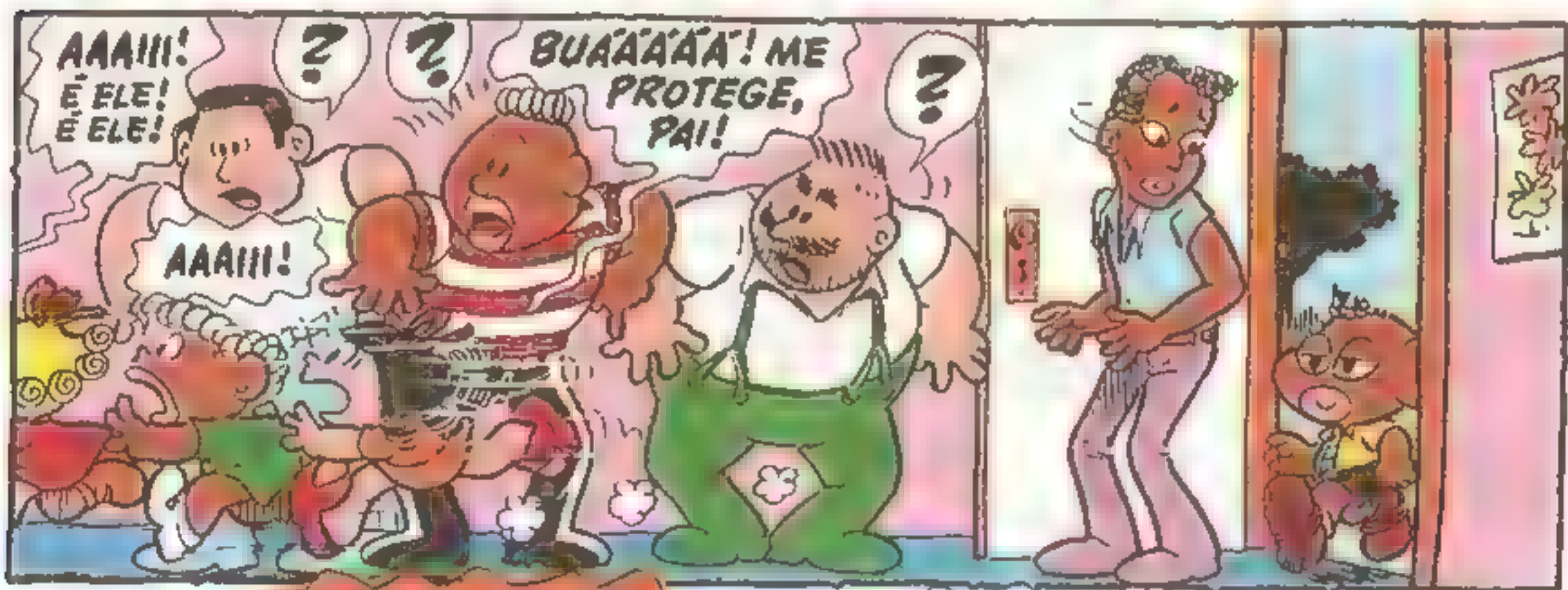


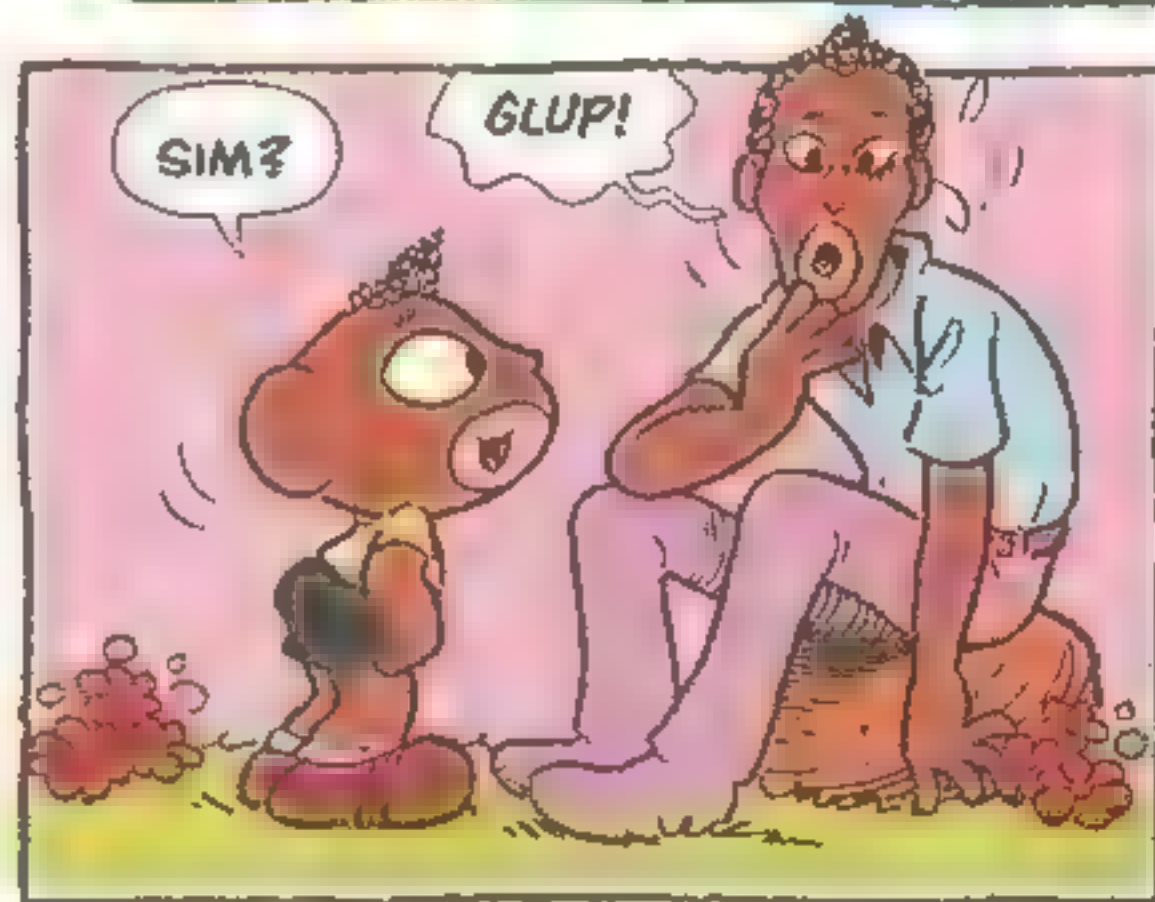
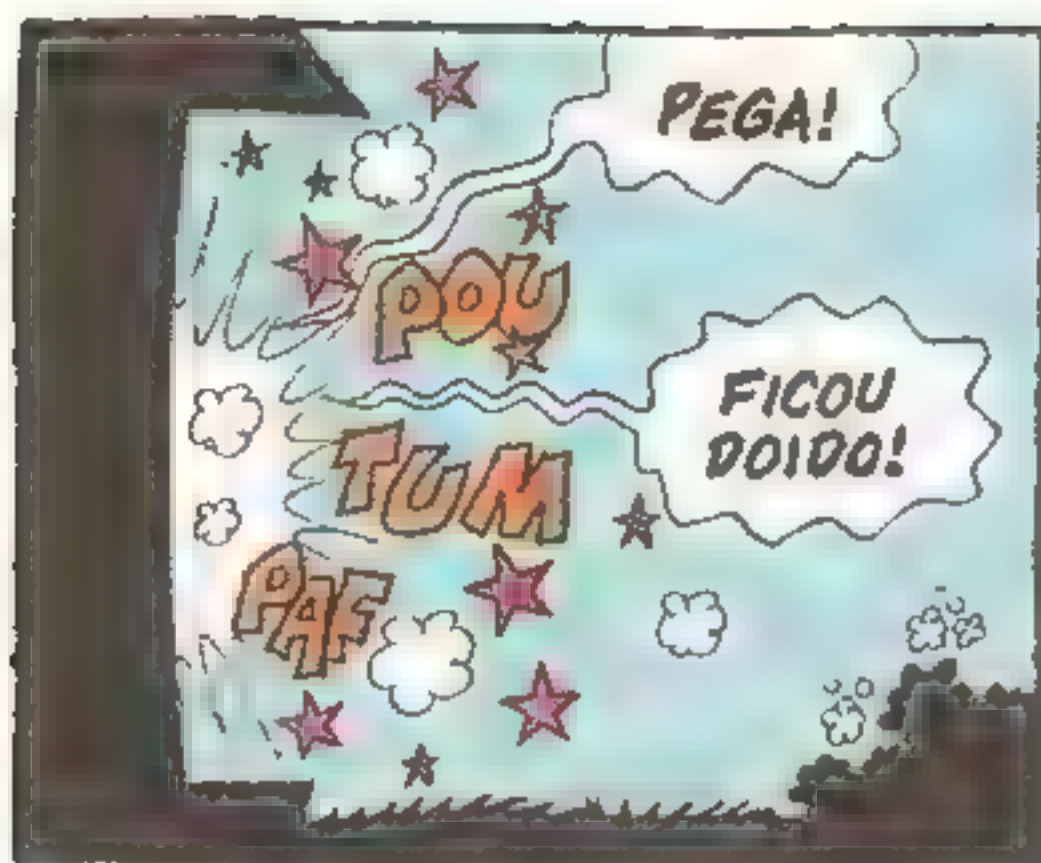
Ô PAI! POR QUE
AQUELE CARA TAVA
BEIJANDO A MOÇA
SE ELA NEM É A
BONGA?

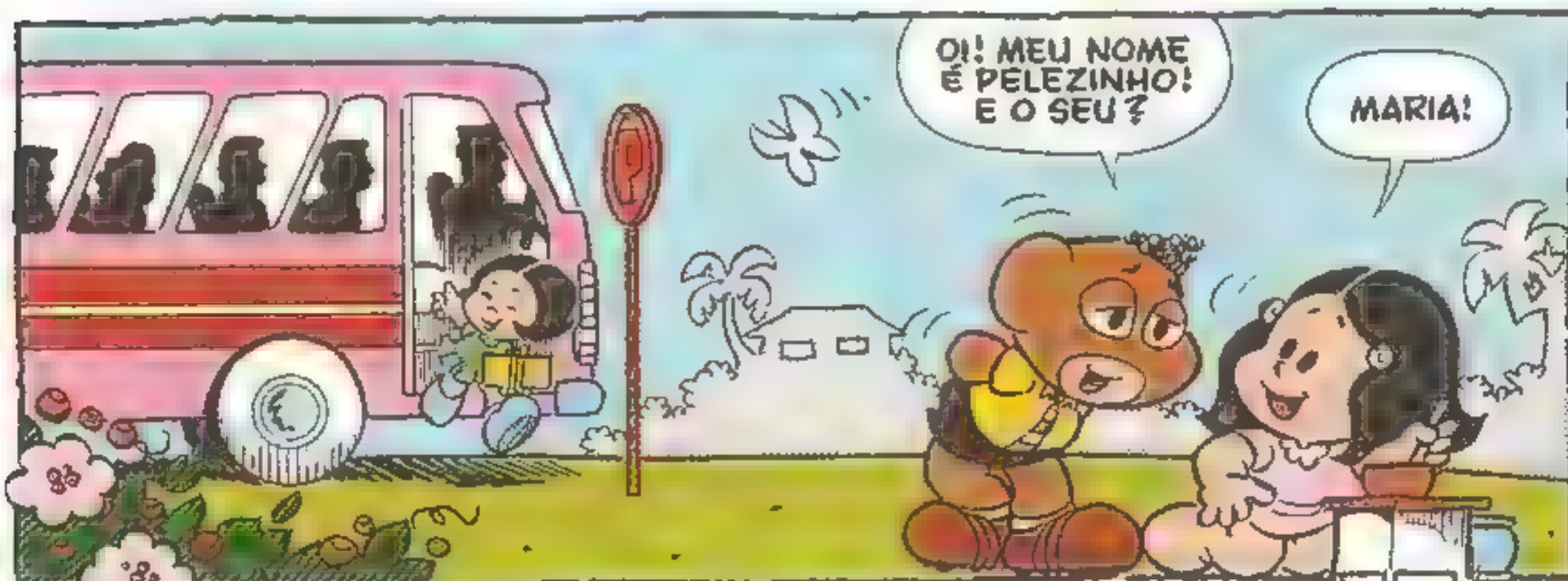
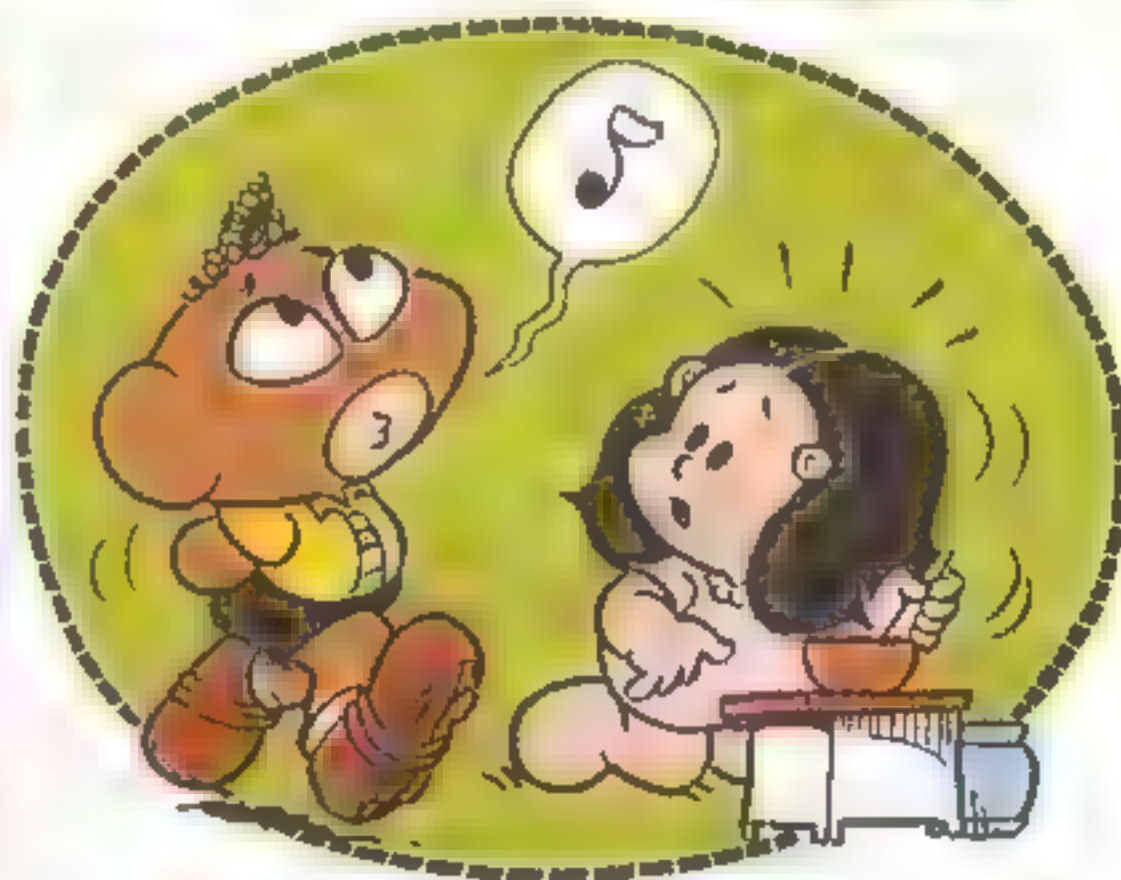
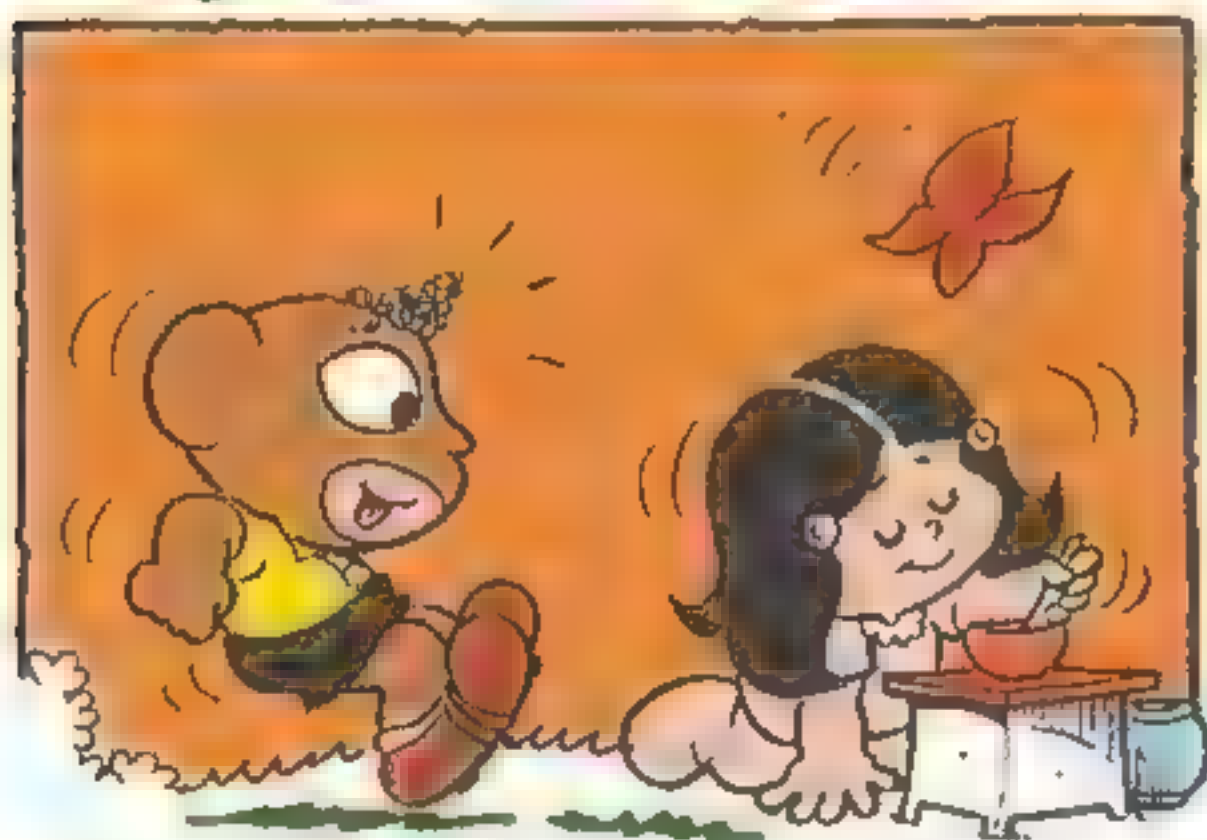
E DESDE QUANDO
PRECISA SER
A BONGA PRA
SER BEIJADA?

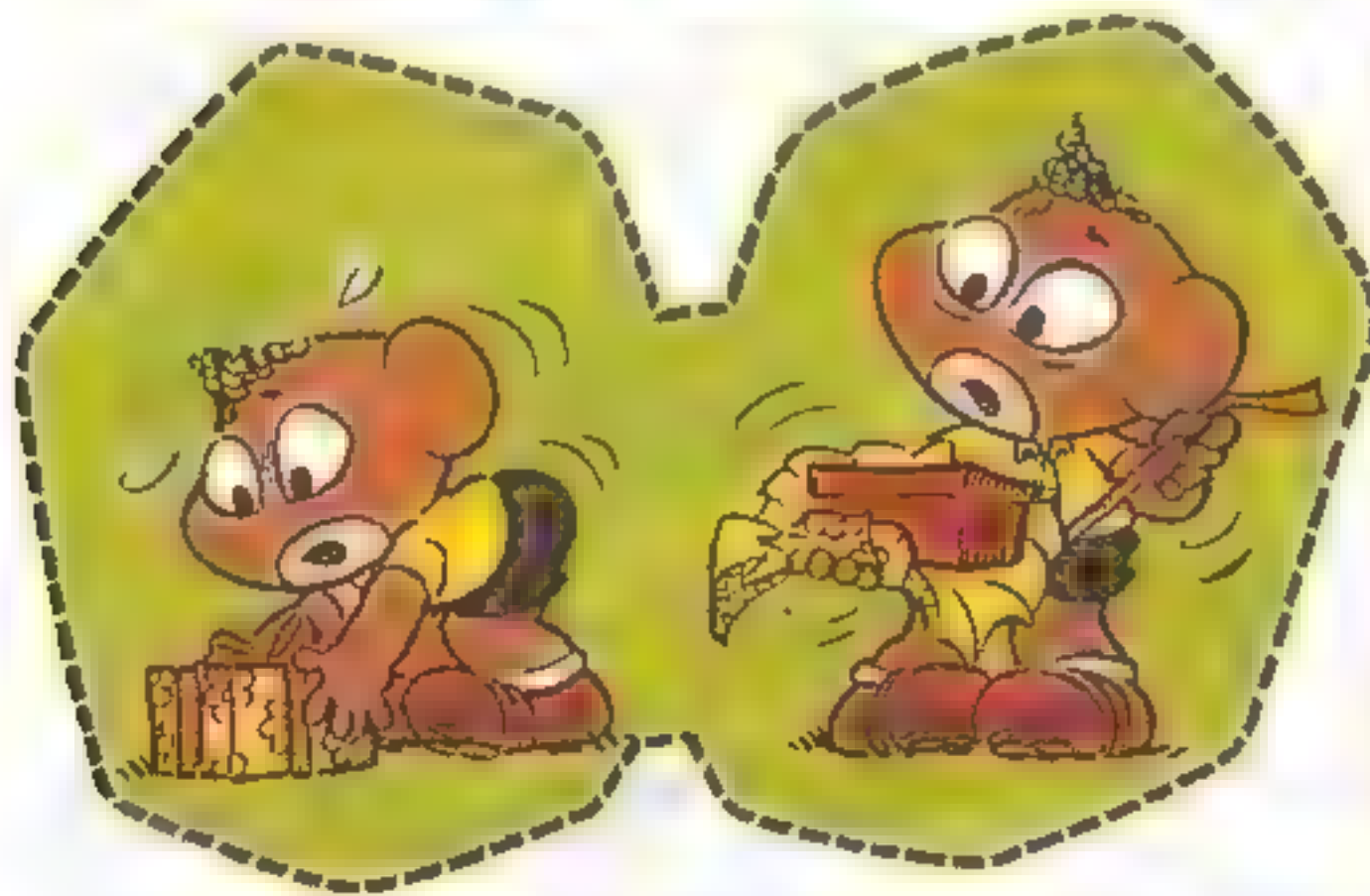
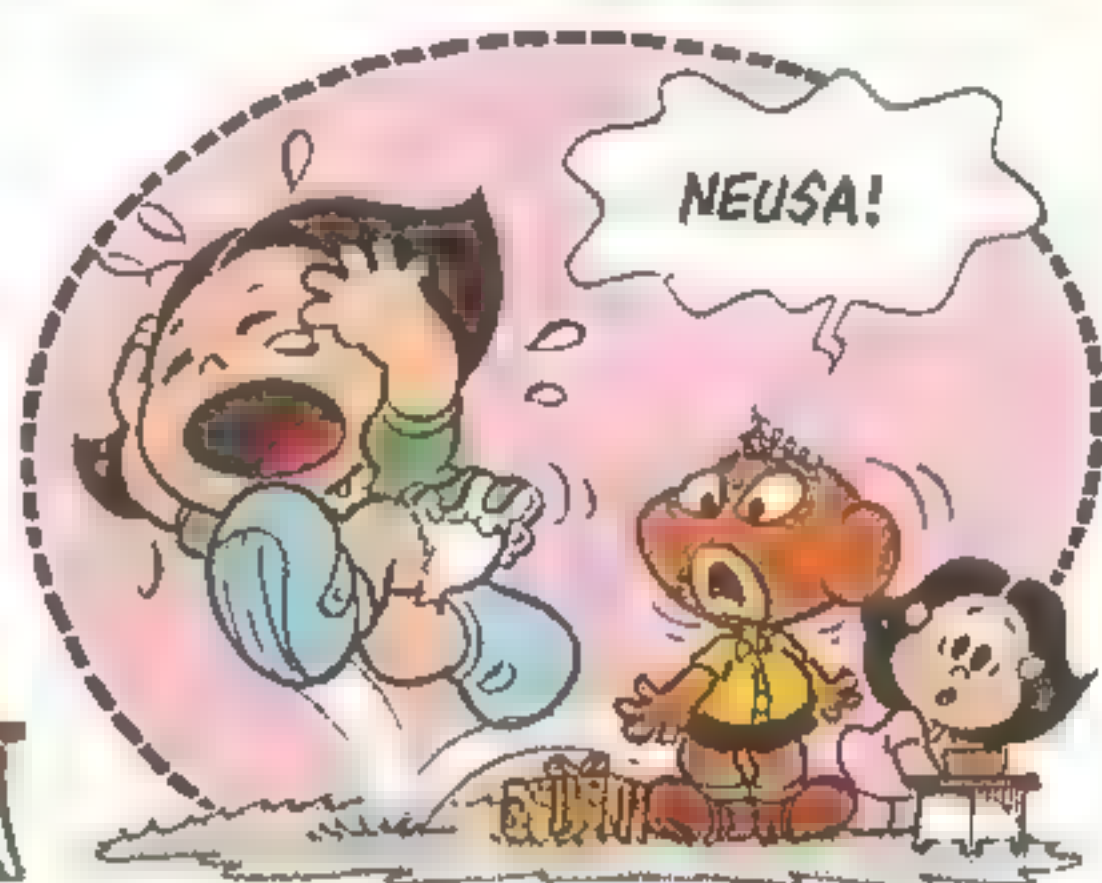


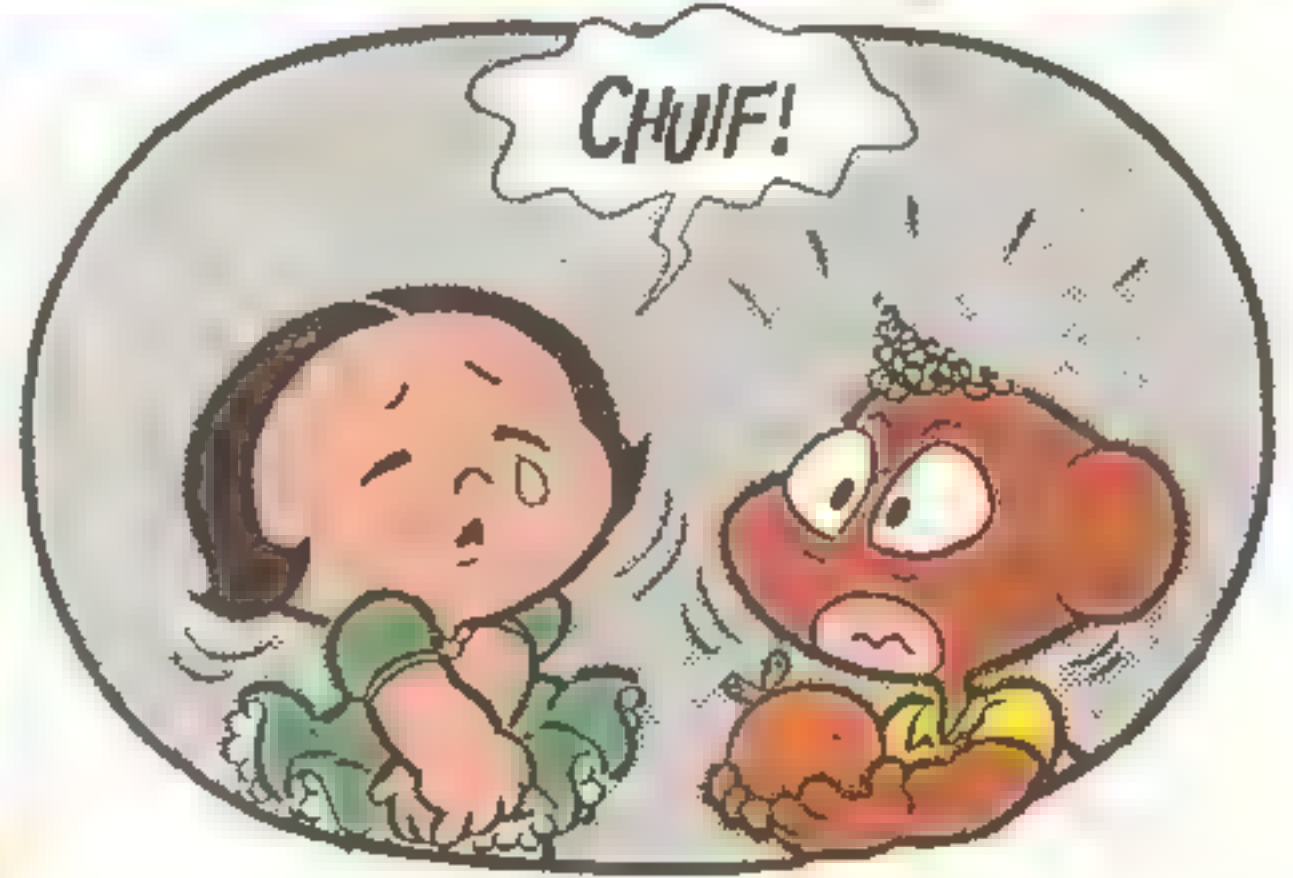
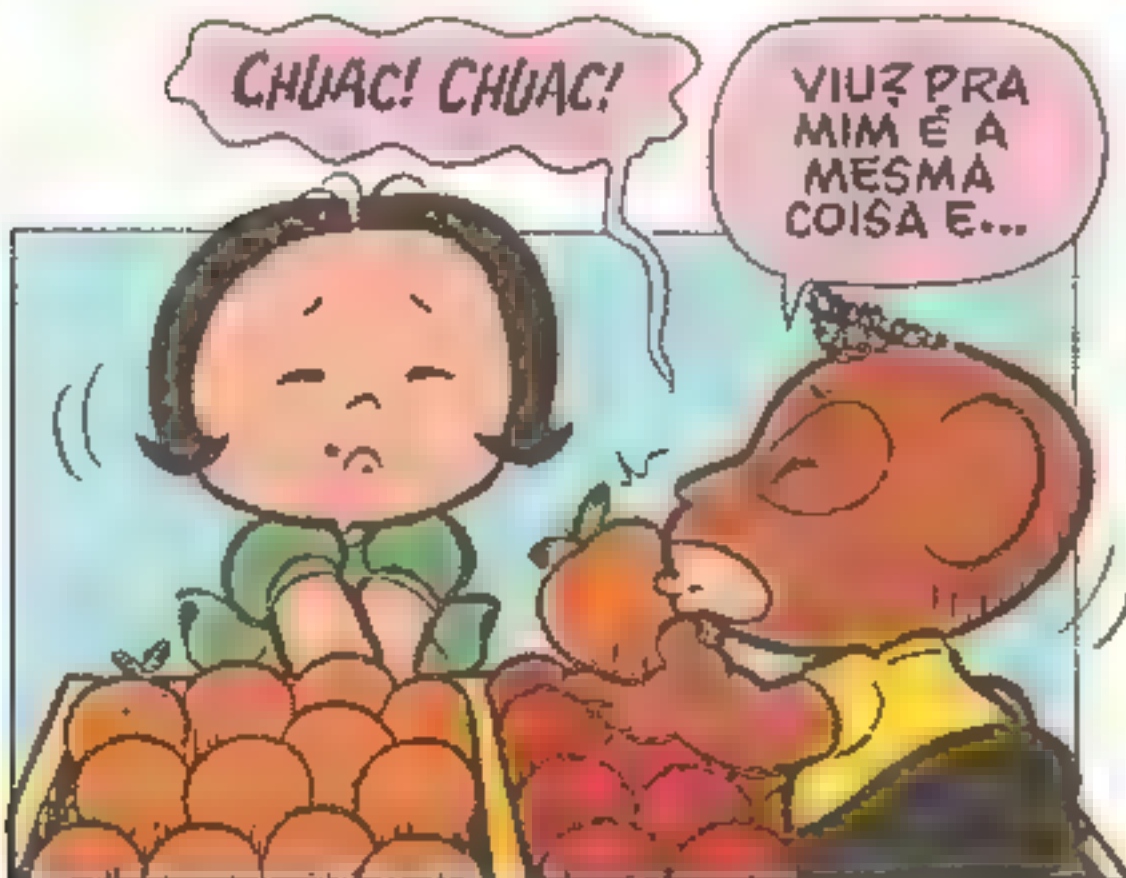
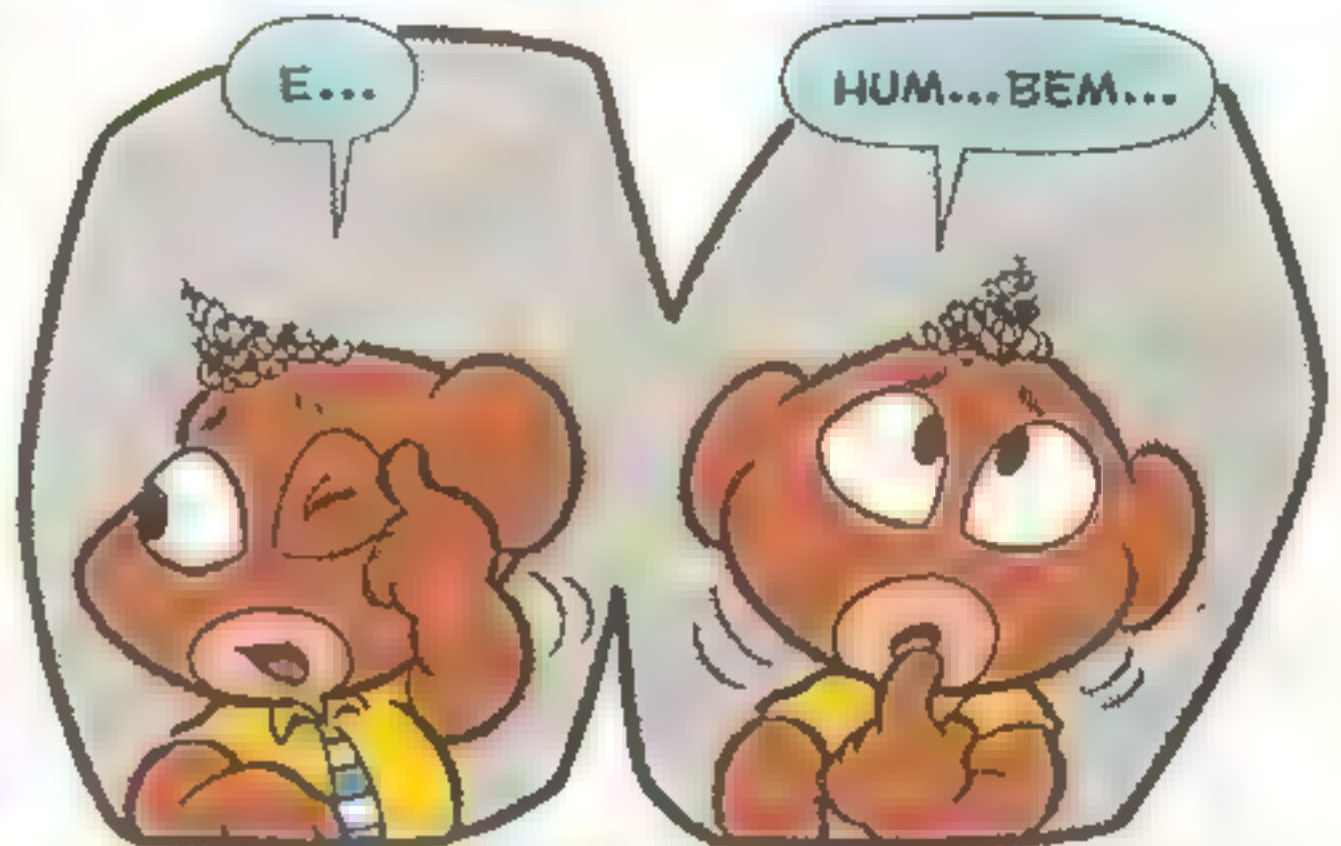
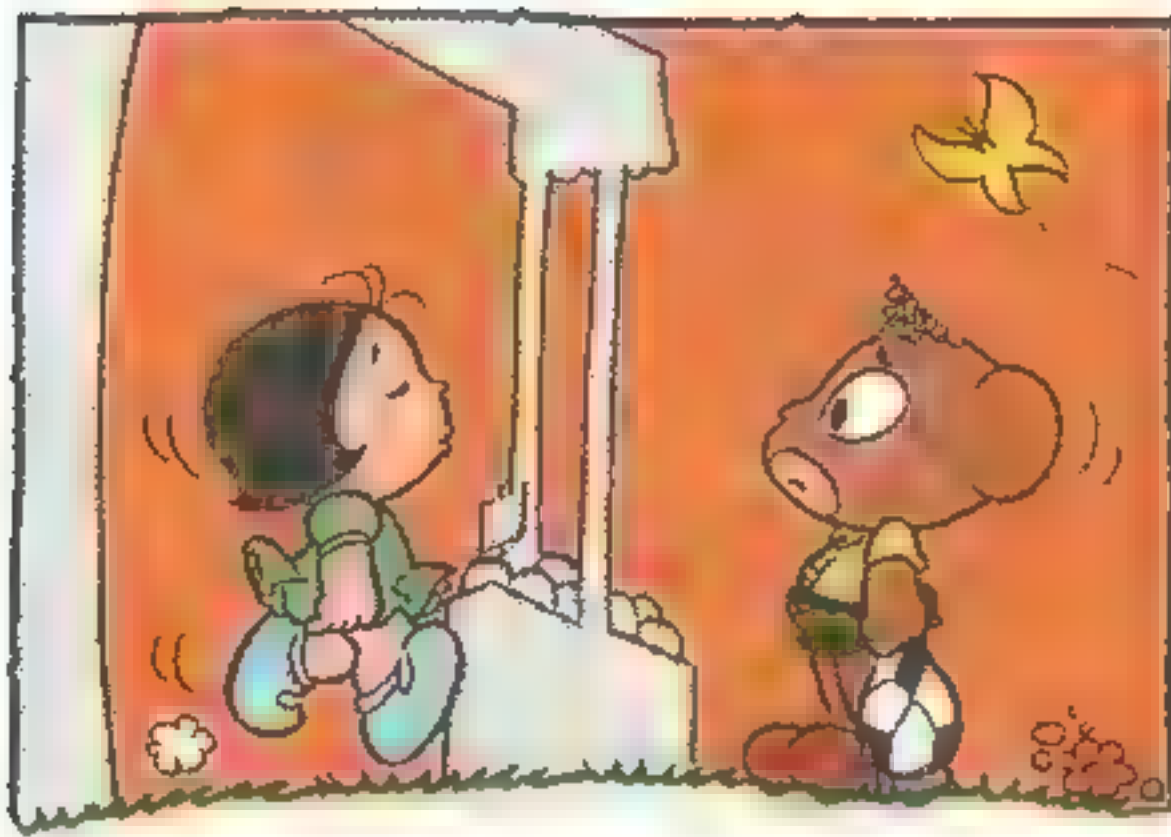


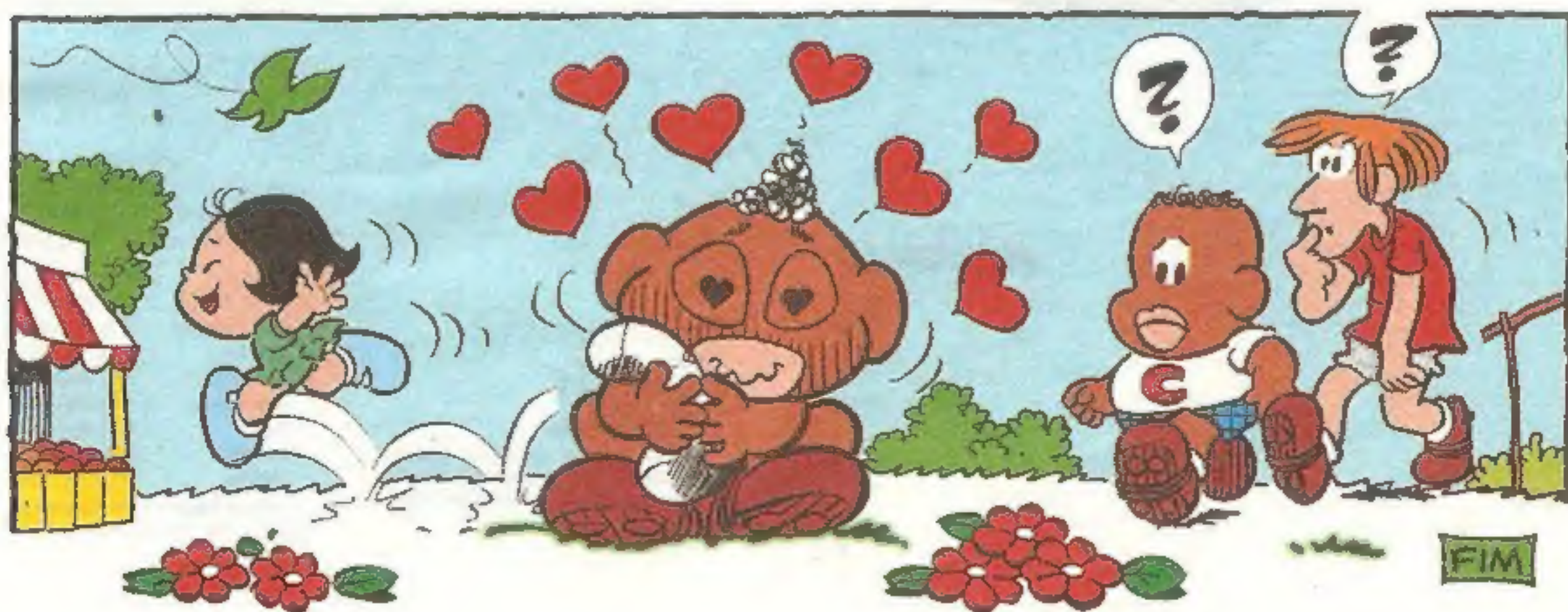














Mauricio

PANINI COMICS

PANINI BRASIL LTDA.

Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins

Diretor Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra

Diretor Comercial, Marketing e Publicações: Marcio Borges

COLEÇÃO HISTÓRICA

Pelezinho

Nº 4 - Agosto de 2013

EDITORIAL

Gerente de Publicações / Editor-Chefe: Érico Rodrigo Maioli Rosa

Editores Seniores: Emerson Aguiar, Levi Trindade / Editora-assistente: Taliana Yoshizumi

Designers: Henrique Ozawa, Jaqueline de Lima, Manuel Hau

Diagramadores-assistentes: Felipe Barros, Mônica Oldrini

COMERCIAL E MARKETING

Gerente de Marketing: Marcelo Adriano da Silva

Analista de Marketing: Bruna Marcela Rodrigues

Consultor de Assinaturas: Rodrigo Lopes Neto

Publicidade: Rifs Comunicação - Iracema Vieira, Rubens Fukui

Tel.: (11) 3062-0961 / 3088-6738 - comercial@rifs.com.br

Assessoria de Comunicação: Litera - imprensa.panini@litera.com.br

PLANEJAMENTO E CONTROLE DE PRODUÇÃO

Gerente Industrial: Edson Aprijo de Farias

Esta revista foi impressa pela São Francisco Gráfica e Editora

DISTRIBUIÇÃO

FC Comercial e Distribuidora S/A - R. Dr. Kenji Shimamoto, 1678, sala A, CEP 06045-390 - Osasco - SP



Coleção Histórica Pelezinho é uma publicação da Panini Brasil Ltda. Administração, Redação e Publicidade: Alameda Caiapós, 425 - Centro Empresarial Tamborá - CEP 06460-110 - Barueri - SP - Brasil. © 1978, 2013 Mauricio de Sousa e Mauricio de Sousa Produções Ltda., todos os direitos reservados - www.monica.com.br. Direitos desta edição no Brasil e em Portugal reservados à Panini Brasil Ltda. As histórias, personagens e nomes apresentados nesta revista, bem como suas distintas semelhanças, salvo quando indicado, são propriedades da Mauricio de Sousa Produções e publicados sob sua licença. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a prévia autorização dos editores. Data desta edição: agosto de 2013.



Estúdios Mauricio de Sousa

Presidente: Mauricio de Sousa

Diretoria: Alice K. Takeda, Mauro Takeda e Sousa,

Mônica S. e Sousa, Yara Maura Silva.

Gerente de Produto: Rodrigo Paiva

Sidney Gusman (Planejamento Editorial); Lielson Zeni (Assistente Editorial); Maria Aparecida Rabello, Maria de Fátima A. Claro (Coordenação de Arte); Gerson Campos, Maria Amélia Gomes, Patrícia L. Zaccarias, Sérgio T. Graciano (Recomposição de Originais); Miriam S. Tomimaga (Cor); Ivana Mello e Solange M. Lemes (Revisão); Marcelo Gouveia Cai Água (Cedoc). Capa: Emy T. Y. Acosta (Desenho); Viviane Yamabuchi (Arte-final); Mauro Souza (Cor).

É um agradecimento especial a todos os profissionais que colaboraram, em outros tempos, com seus talentos para que estas histórias clássicas chegassem até você.

Supervisão Geral: Mauricio de Sousa

Instituto Mauricio de Sousa: instituto@institutomauriciodesousa.org.br

Estúdios Mauricio de Sousa

Rua do Curtume, 745 - Bloco F - Lapa

São Paulo - SP - CEP 05065-001

Tel.: (11) 3613-5000

© 1978, 2013 Mauricio de Sousa Produções. Todos os direitos reservados.

www.monica.com.br

e-mail: msp@tumadamonica.com.br

ATENDIMENTO AO ASSINANTE

2ª e 6ª feira, das 9:00 h às 18:00 h

São Paulo	(11) 3512-9444
Rio de Janeiro	(21) 4062-7889
Belo Horizonte	(31) 4063-9489
Curitiba	(41) 4063-8355
Florianópolis	(48) 4052-8636
Porto Alegre	(51) 4063-8869
Brasília	(61) 4063-7889
Goiania	(62) 4053-8851
Salvador	(71) 4062-9340

Internet: www.assinmonica.com.br

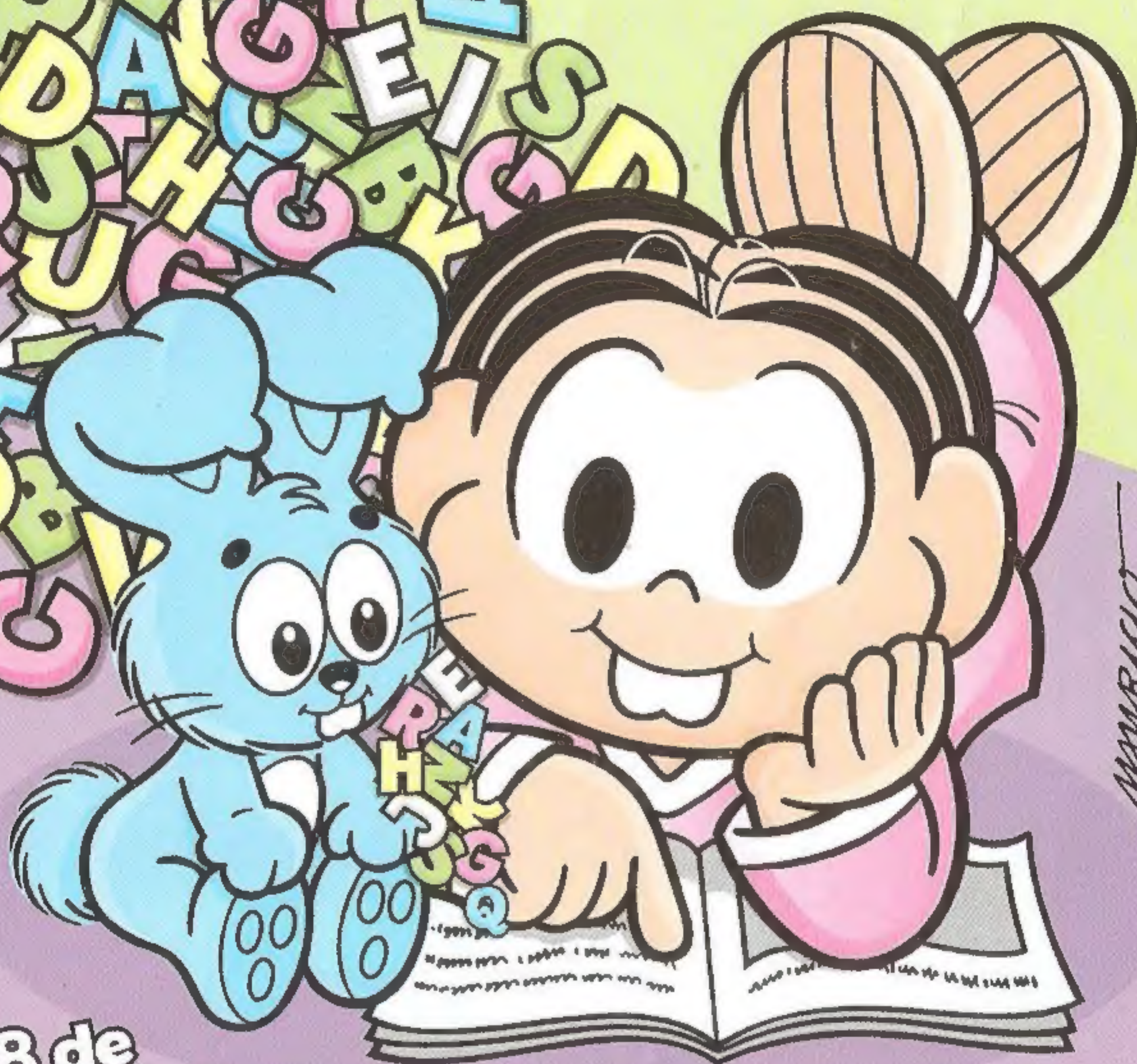
Fax: (11) 3845-0399

Disk Banca

Números atrasados poderão ser adquiridos diretamente com o seu jornaleiro, havendo estoque disponível, pelo preço da última edição.

539263224064

Toda criança tem direito
a educação e ensino
de qualidade



MAURICIO

8 de
setembro

**Dia Mundial da
Alfabetização**

turmadamonica.com.br

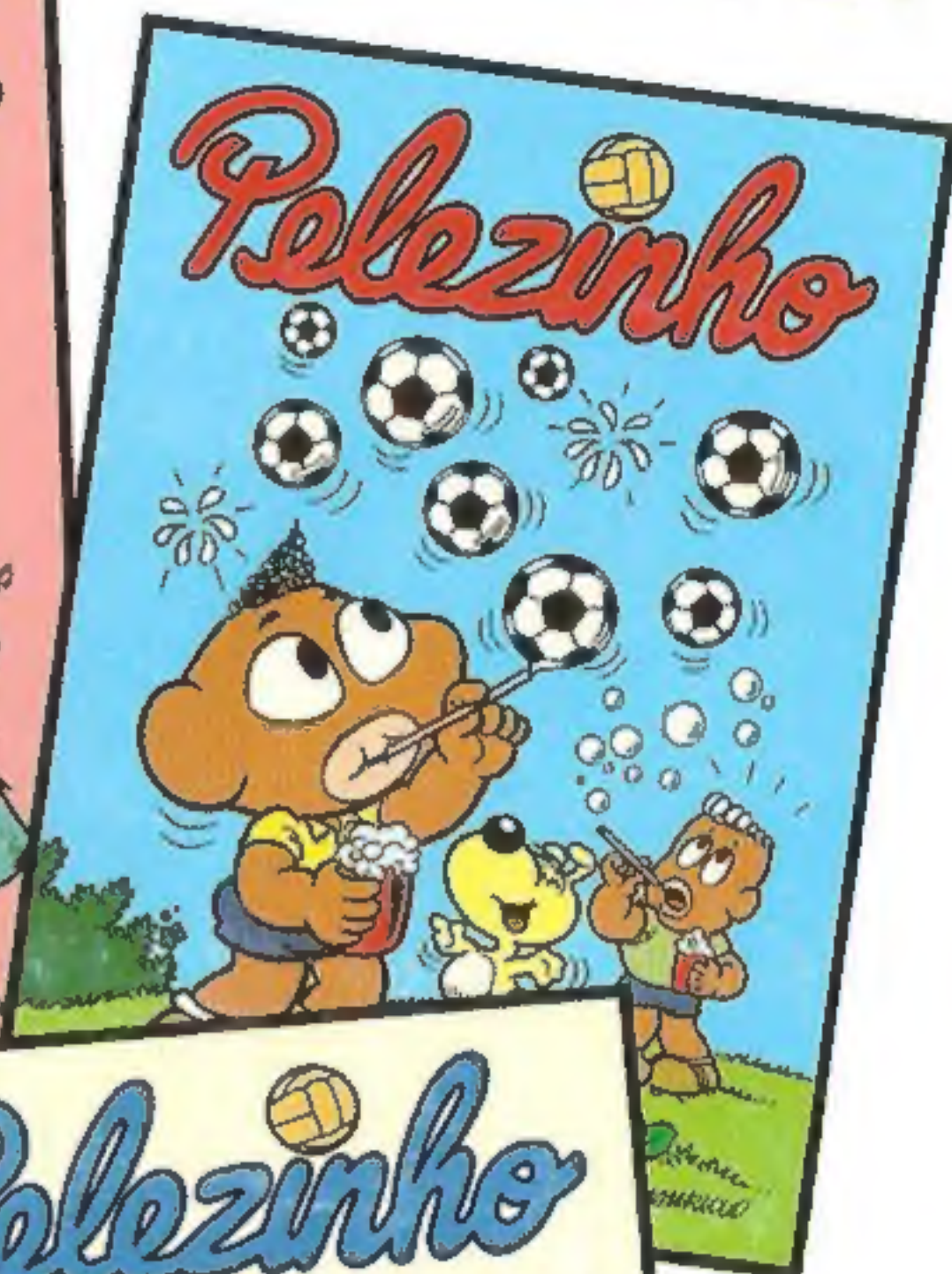
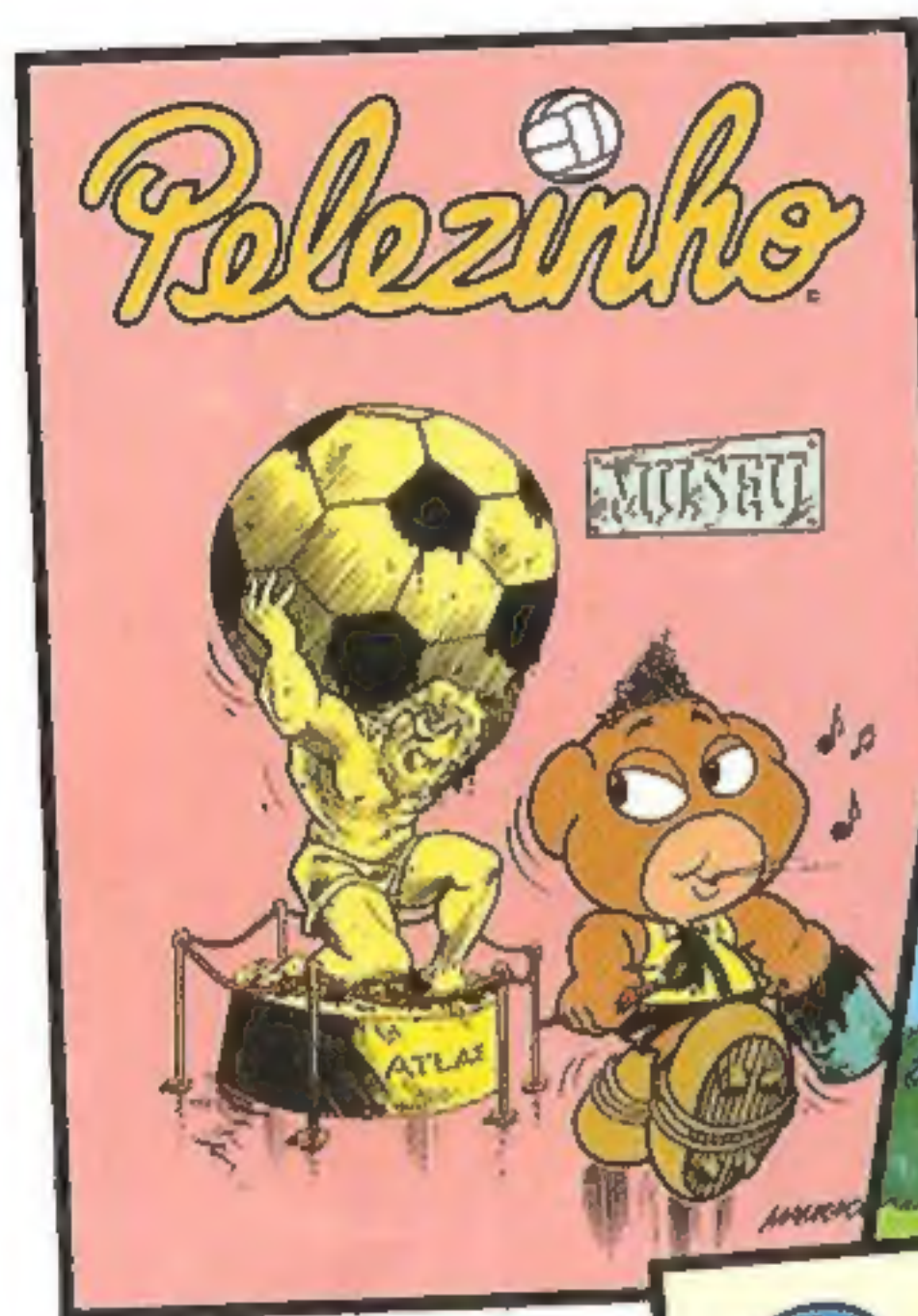
[facebook](#) | [turmadamonica](#)

[instagram](#) | [turmadamonica](#)

MAURICIO
DE SOUSA

PRODUÇÕES

**NESTE VOLUME:
"O SERESTEIRO",
"O TORCEDOR",
"TENHO QUE PEGAR"
E MUITO MAIS!**



MAURICIO

MAURICIO DE SOUSA
EDITORA
panini COMICS

WWW.MONICA.COM.BR